

**VISUALISASI DESAIN
KARAKTER TOKOH DALAM
FILM ANIMASI “*THE BATTLE OF SURABAYA*”**

TUGAS AKHIR SKRIPSI
Untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S-1
Program Studi Desain Komunikasi Visual
Jurusan Desain



OLEH
RIKA OKTA MAULIDA
NIM. 14151125

**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA
2019**

PENGESAHAN
TUGAS AKHIR SKRIPSI
VISUALISASI DESAIN
KARAKTER TOKOH DALAM
FILM ANIMASI “THE BATTLE OF SURABAYA”

Oleh

Rika Okta Maulida

NIM. 14151125

Telah diuji dan dipertahankan di hadapan Tim Penguji
pada tanggal 21 Januari 2019

Tim Penguji

Ketua Penguji : Dr. Ana Rosmiati, S.Pd., M.Hum

Penguji Bidang : Basnendar Herry Priilosadoso, S.Sn., M.Ds

Pembimbing : Fitri Murfianti, S.Sos., M.Med.Kom

Skripsi ini telah diterima sebagai
salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds)
pada Institut Seni Indonesia Surakarta

Surakarta, 6 Maret 2019

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain



Loko Budhiwanto, S.Sn., M.A

NIP. 197207082003121001

PERNYATAAN

Yang Bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rika Okta Maulida

NIM : 14151125

Menyatakan bahwa laporan Tugas Akhir Skripsi berjudul:

Visualisasi Desain Karakter Tokoh Dalam Film Animasi “The Battle of Surabaya” adalah karya saya sendiri dan bukan jiplakan atau plagiarisme dari karya orang lain. Apabila di kemudian hari, terbukti sebagai hasil jiplakan atau plagiarisme, maka saya bersedia mendapatkan sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Selain itu, saya menyetujui laporan Tugas Akhir ini dipublikasikan secara online dan cetak oleh Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta dengan tetap memperhatikan etika penulisan karya ilmiah untuk keperluan akademis.

Demikian, surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surakarta, 6 Maret 2019

Yang Menyatakan.



Rika Okta Maulida

NIM. 141511251

PERSEMBAHAN



Kedua Orang Tua,
Bapak Katijan dan Ibu Rini Anjarsari tercinta,
juga Adik tersayang Amara Hasana Maulida

MOTTO

Kesabaran sangat diperlukan ketika ingin mencapai kesuksesan

(Light Yagami)



ABSTRAK

VISUALISASI DESAIN KARAKTER TOKOH DALAM FILM ANIMASI “BATTLE OF SURABAYA”, (Analisis Deskriptif Dengan Sajian Data) (Rika Okta Maulida, 2019) Skripsi S-1, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta.

Penelitian dengan judul Visualisasi Desain Karakter Tokoh Dalam Animasi “*Battle of Surabaya*” dengan menampilkan tokoh fiksi sebagai *main character* dengan cerita fiksi yang *bersetting* tempat di zaman sejarah, yaitu saat insiden 10 November 1945. Fokus penelitian ini pada perancangan dan visualisasi karakter tokoh. Tujuan dalam penelitian ini yaitu mendeskripsikan bagaimana perancangan sebuah karakter tokoh dan bagaimana visual dari karakter tokoh tersebut dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan menggunakan sebuah prosedur penelitian yang berupa sajian data dengan riset yang nantinya diubah kedalam tulisan. Setiap tokoh karakter yang diteliti akan dipaparkan strategi perancangan, deskripsi dan analisis visual yang mencakup desain karakter, *property*, dan juga ekspresi. Kajian ini menemukan bahwa suatu perancangan tokoh dilakukan dengan melihat *style* animasi yang dipakai dan kebutuhan dalam pembuatan film tersebut. Visualisasi tokoh memperlihatkan bahwa setiap karakter memiliki tampilan visual sesuai dengan bentuk *style* yang digunakan diawal perancangan, dan setiap karakter tokoh yang diciptakan selalu memiliki latar belakang dan alasan kenapa dibuat sedemikian rupa.

Kata Kunci: *Battle of Surabaya, Animasi, Karakter, Perancangan, Visualisasi*

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbilalamin, segala puji syukur ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta hidayah-Nya, sehingga penulis diberi kemudahan dalam melaksanakan penelitian dan juga menyusun serta menyelesaikan skripsi dengan judul Visualisasi Desain Karakter Tokoh dalam Film Animasi “*Battle of Surabaya*” guna memperoleh gelar sarjana desain (S1).

Penulis menyadari sepenuhnya masih banyak kekurangan dalam penyusunan skripsi ini. terselesaikannya tugas akhir ini tentunya tidak terlepas dari dukungan dan bimbingan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Fitri Murfianti, S.Sos., M.Med.Kom selaku dosen pembimbing tugas akhir skripsi yang senantiasa sabar dan selalu memberikan motivasi dan masukan.
2. Asmoro Nurhadi Panindias, S.Sn., M.Sn selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa dan Desain ISI Surakarta
3. Handriyotopo, S.Sn., M.Sn selaku Penasihat Akademik Mahasiswa yang selalu memberikan motivasi dan semangat.
4. Dr. Ana Rosmiati, S.Pd., M.Hum, selaku Ketua Jurusan Desain dan juga Ketua Penguji yang telah memberikan saran dan masukan.
5. Basnendar Herry Prilosadoso, S.Sn., M.Ds, selaku dosen Penguji yang banyak memberikan saran dan masukan.
6. Bapak Aryanto Yuniawan selaku *director* film “*Battle of Surabaya*”, Mas Dida Karisma selaku *creator* dari karakter tokoh “*Battle of Surabaya*”,

dan Bapak Emi Ahmad Panawa selaku humas MSV Studio, yang beliau-beliau telah mengizinkan dan memberikan informasi yang cukup sehingga Tugas Akhir Skripsi ini dapat terselesaikan.

7. Seluruh dosen Prodi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta atas ilmu yang telah diberikan selama ini.
8. Bapak dan Ibu juga Adik beserta semua keluarga yang selalu memberikan dukungan, do'a serta semangat dan menjadikan alasan untuk terus mencari ilmu.
9. Teman-teman DKV angkatan 2014 yang memberikan semangat dan bersama selama proses menuntut ilmu.
10. Teman-teman seperantauan, Risti Yuliana, Nanda Mukti, Bayu Setyaningrum, dan lainnya yang selalu memberikan semangat.
11. Teman-teman seperjuangan Tugas Akhir, Shani, Titin, Tyas, Ari, Intan, Lely, Fitri, Didi, Vicky dan yang lainnya yang saling bertukar pikiran dan ide dan memberi masukan.
12. Semua pihak yang telah membantu dalam bentuk apapun yang tidak bisa penulis sebutkan.

Terima kasih atas segala kritik dan saran yang bersifat membangun, guna menyempurnakan tugas akhir skripsi ini.

Surakarta, Januari 2019

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN.....	iii
PERSEMBAHAN.....	iv
MOTTO.....	v
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR BAGAN.....	xviii
DAFTAR TABEL.....	xix
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Manfaat Penelitian.....	7
E. Tinjauan Pustaka.....	8
F. Kerangka Konseptual.....	12
1. Tinjauan Film Animasi.....	12
2. Desain Karakter Merupakan Poin Penting dalam Film Animasi.....	21
3. Membaca Visualisasi Tokoh dalam Film Animasi.....	31

G. Metode Penelitian.....	33
1. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	33
2. Subjek Penelitian.....	34
3. Sumber Data.....	37
a. Sumber Data Primer.....	37
b. Sumber Data Sekunder.....	39
4. Pengumpulan Data.....	41
a. Observasi.....	41
b. Wawancara.....	42
c. Dokumentasi.....	43
5. Analisis Data.....	43
H. Skema Penelitian.....	45
I. Sistematika Penelitian.....	46
 BAB II PAPARAN OBJEK PENELITIAN	
A. Gambaran MSV Studio.....	48
B. Profile MSV Studio.....	56
C. Film Animasi <i>Battle of Surabaya</i>	60
D. Sinopsis <i>Battle of Surabaya</i>	63
E. Penghargaan.....	64
 BAB III PERANCANGAN TOKOH KARAKTER DALAM FILM ANIMASI <i>BATTLE OF SURABAYA</i>	
A. Tokoh dalam Film Animasi 2D <i>Battle of Surabaya</i>	70
B. Perancangan Tokoh dalam Film Animasi <i>Battle of Surabaya</i>	75
 BAB IV VISUALISASI TOKOH KARAKTER DALAM FILM ANIMASI <i>BATTLE OF SURABAYA</i>	
A. Karakter Tokoh Musa.....	96
B. Karakter Tokoh Yumna.....	110
C. Karakter Tokoh Danu.....	121

D. Karakter Tokoh Cak Soleh.....	133
E. Karakter Tokoh Tuan Yoshimura.....	139
F. Karakter Tokoh John Wright.....	146
G. Karakter Tokoh Ketua Kipas Hitam.....	155
H. Karakter Tokoh Residen Sudirman.....	163

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan.....	169
B. Saran.....	170

DAFTAR ACUAN.....	172
-------------------	-----

LAMPIRAN.....	176
---------------	-----



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Review Karakter Tokoh 1.....	5
Gambar 2. Review Karakter Tokoh 2.....	5
Gambar 3. Review Karakter Tokoh 3.....	6
Gambar 4. Review Karakter Tokoh 4.....	6
Gambar 5. <i>Squash and Stretch</i>	14
Gambar 6. <i>Anticipation</i>	15
Gambar 7. <i>Staging</i>	15
Gambar 8. <i>Straight Ahead and Pose to Pose</i>	16
Gambar 9. <i>Follow Through & Overlapping Action</i>	17
Gambar 10. <i>Slow In & Slow Out</i>	17
Gambar 11. <i>Arch</i>	18
Gambar 12. <i>Secondary Action</i>	18
Gambar 13. <i>Exaggeration</i>	19
Gambar 14. <i>Timing</i>	20
Gambar 15. <i>Solid Drawing</i>	20
Gambar 16. <i>Appeal</i>	21
Gambar 17. Snow White.....	26
Gambar 18. Cinderella.....	26
Gambar 19. <i>The Simpsons</i>	27
Gambar 20. SpongeBob.....	27

Gambar 21. Tom <i>and</i> Jerry.....	28
Gambar 22. Spirited Away.....	29
Gambar 12. Rurouni Kenshin.....	29
Gambar 24. Naruto.....	30
Gambar 25. Pemilihan Tokoh Sebagai Objek Penelitian	35
Gambar 26. Poster Film Animasi 2D Jatayu.....	50
Gambar 27. Poster Film Animasi 2D Lembah Halilintar.....	51
Gambar 28. Poster Film Animasi 2D <i>Goodbye World</i>	52
Gambar 29. Poster Film Animasi 2D <i>A Letter to Heaven</i>	52
Gambar 30. Poster Film Animasi 2D Petualangan Abdan.....	55
Gambar 31. Poster Film Animasi 2D <i>The Professional</i>	54
Gambar 32. Poster Film Animasi 2D <i>The BOS Series</i>	54
Gambar 33. Poster Film Animasi 2D <i>Battle of Surabaya</i>	55
Gambar 34. Poster Film Animasi 3D Ajisaka.....	56
Gambar 35. Logo Awal MSV Studio.....	57
Gambar 36. Logo Baru MSV Studio.....	57
Gambar 37. Musa.....	71
Gambar 38. Yumna.....	72
Gambar 39. Danu.....	72
Gambar 40. Cak Soleh.....	73
Gambar 41. Tuan Yoshimura.....	73

Gambar 42. John Wright.....	74
Gambar 43. Ketua Kipas Hitam.....	74
Gambar 44. Residen Sudirman.....	75
Gambar 45. Contoh Penggunaan <i>Shadow</i>	76
Gambar 46. Bentuk-Bentuk Penggambaran Alis.....	81
Gambar 47. Bentuk-Bentuk Penggambaran Kerangka Mata.....	82
Gambar 48. Bentuk-Bentuk Wajah.....	83
Gambar 49. Perbedaan Ukuran Wajah.....	83
Gambar 50. Bentuk-Bentuk Hidung.....	85
Gambar 51. Bentuk-Bentuk Bibir.....	85
Gambar 52. Contoh <i>Basic Graphics Character Shape</i>	87
Gambar 53. Perbedaan Ukuran Tubuh Antara Laki-Laki Dan Perempuan.....	88
Gambar 54. Karakter Tokoh <i>Battle Of Surabaya</i> Yang Diteliti.....	89
Gambar 55. Skema Dimensi Warna	95
Gambar 56. Visual Karakter Musa.....	97
Gambar 57. Desain Karakter Musa.....	98
Gambar 58. Tinggi Badan Karakter Musa.....	98
Gambar 59. Bentuk Wajah Karakter Musa.....	99
Gambar 60. <i>Tone</i> Warna Kulit.....	99
Gambar 61. Desain Mata Karakter Musa.....	100
Gambar 62. Unsur Warna Tokoh Musa.....	101

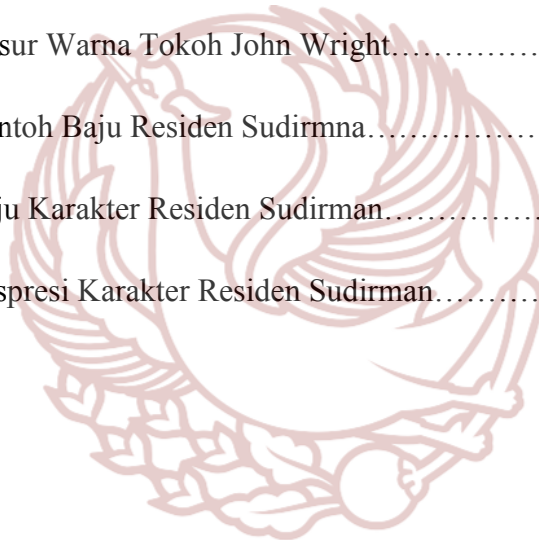
Gambar 63. <i>Property</i> Karakter Musa.....	102
Gambar 64. Contoh Desain Baju Karakter Musa.....	102
Gambar 65. Baju Karakter Musa.....	103
Gambar 66. Contoh Topi Karakter Musa.....	104
Gambar 67. Poster Film Animasi <i>Grave of the Fireflies</i>	105
Gambar 68. Topi Karakter Musa.....	105
Gambar 69. Tas Musa.....	106
Gambar 70. Contoh Tempat Semir Sepatu.....	107
Gambar 71. Sepatu Musa.....	107
Gambar 72. Contoh Sepatu Tokoh Musa.....	108
Gambar 73. Ekspresi Karakter Musa.....	109
Gambar 74. Visual Karakter Yumna.....	110
Gambar 75. Desain Karakter Yumna.....	111
Gambar 76. Tinggi Badan Karakter Yumna.....	112
Gambar 77. <i>Tone</i> Warna Kulit.....	112
Gambar 78. Bentuk Wajah Karakter Yumna.....	113
Gambar 79. Desain Mata Karakter Yumna.....	113
Gambar 80. Unsur Warna Tokoh Yumna.....	114
Gambar 81. <i>Property</i> Karakter Yumna.....	115
Gambar 82. <i>Concept Art</i> Baju Karakter Yumna.....	115
Gambar 83. Baju Karakter Yumna.....	116

Gambar 84. Syal Karakter Yumna.....	117
Gambar 85. Sepatu Karakter Yumna.....	118
Gambar 86. Contoh Sepatu Karakter Yumna.....	119
Gambar 87. Tas Karakter Yumna.....	119
Gambar 88. Ekspresi Karakter Yumna.....	120
Gambar 89. Visual Karakter Danu.....	121
Gambar 90. Desain Karakter Danu.....	122
Gambar 91. Tinggi Badan Karakter Danu.....	123
Gambar 92. Bentuk Wajah Karakter Danu.....	124
Gambar 93. Desain Mata Karakter Danu.....	124
Gambar 94. <i>Tone</i> Warna Kulit.....	125
Gambar 95. Unsur Warna Tokoh Danu	126
Gambar 96. <i>Property</i> Karakter Danu.....	126
Gambar 97. Contoh Desain Baju Karakter Danu.....	127
Gambar 98. Baju Karakter Danu.....	127
Gambar 99. Rompi Karakter Danu.....	129
Gambar 100. Contoh Rompi Karakter Danu.....	129
Gambar 101. Syal Karakter Danu.....	130
Gambar 102. Senjata Karakter Danu.....	131
Gambar 103. Contoh Senjata Karakter Danu.....	131
Gambar 104. Ekspresi Karakter Danu.....	132

Gambar 105. Visual Karakter Cak Soleh.....	133
Gambar 106. Desain Karakter Cak Soleh.....	134
Gambar 107. Tinggi Badan Karakter Cak Soleh.....	135
Gambar 108. Bentuk Wajah Karakter Cak Soleh.....	136
Gambar 109. Bentuk Mata Karakter Cak Soleh.....	136
Gambar 110. <i>Tone</i> Warna Kulit.....	136
Gambar 111. Unsur Warna Tokoh Cak Soleh.....	137
Gambar 112. Baju Karakter Cak Sholeh.....	137
Gambar 113. Contoh Desain Baju Karakter Cak Sholeh.....	138
Gambar 114. Ekspresi Cak Sholeh.....	139
Gambar 115. Visual Karakter Tuan Yoshimura.....	140
Gambar 116. Desain Karakter Tuan Yoshimura.....	141
Gambar 117. Tinggi Badan Karakter Tuan Yoshimura.....	141
Gambar 118. Bentuk Wajah Karakter Tuan Yoshimura	142
Gambar 119. Desain Mata Karakter Tuan Yoshimura	142
Gambar 120. <i>Tone</i> Warna Kulit.....	143
Gambar 121. Unsur Warna Tokoh Tuan Yoshimura.....	143
Gambar 122. <i>Property</i> Karakter Tuan Yoshimura.....	144
Gambar 123. Contoh Kaca Mata Karakter Tuan Yoshimura.....	144
Gambar 124. Contoh Jaket Karakter Tuan Yoshimura.....	145
Gambar 125. Ekspresi Karakter Tuan Yoshimura.....	146

Gambar 126. Visual Karakter John Wright.....	147
Gambar 127. Desain Karakter John Wright.....	148
Gambar 128. Tinggi Badan Karakter John Wright.....	149
Gambar 129. Bentuk Wajah Karakter John Wright	150
Gambar 130. Desain Mata Karakter John Wright	150
Gambar 131. <i>Tone</i> Warna Kulit.....	151
Gambar 132. Unsur Warna Tokoh John Wright.....	151
Gambar 133. <i>Property</i> Karakter John Wright.....	152
Gambar 134. Pistol Karakter John Wright.....	153
Gambar 135. <i>Holster</i> Karakter John Wright.....	154
Gambar 136. Contoh <i>Leg Holster</i>	154
Gambar 137. Ekspresi Karakter John Wright.....	155
Gambar 138. Visual Karakter Ketua Kipas Hitam.....	156
Gambar 139. Desain Karakter Ketua Kipas Hitam.....	157
Gambar 140. Tinggi Badan Karakter John Wright.....	157
Gambar 141. Bentuk Wajah Karakter John Wright	158
Gambar 142. Desain Mata Karakter John Wright	159
Gambar 143. <i>Tone</i> Warna Kulit.....	159
Gambar 144. Unsur Warna Tokoh Ketua Kipas Hitam.....	159
Gambar 145. Baju Karakter Ketua Kipas Hitam.....	160
Gambar 146. Contoh Celana Karakter Ketua Kipas Hitam.....	161

Gambar 147. Contoh Jubah Karakter Ketua Kipas Hitam.....	162
Gambar 148. Contoh Alas Kaki Karakter Ketua Kipas Hitam.....	162
Gambar 149. Ekspresi Karakter Ketua Kipas Hitam.....	163
Gambar 150. Desain Karakter Residen Sudirman.....	164
Gambar 151. Tinggi Badan Karakter John Wright.....	164
Gambar 152. Bentuk Wajah Karakter John Wright	165
Gambar 153. <i>Tone</i> Warna Kulit.....	166
Gambar 154. Unsur Warna Tokoh John Wright.....	166
Gambar 155. Contoh Baju Residen Sudirmna.....	167
Gambar 156. Baju Karakter Residen Sudirman.....	167
Gambar 157. Ekspresi Karakter Residen Sudirman.....	168



DAFTAR BAGAN

Bagan 1. Bagan Model Analisis Interaktif Miles <i>and</i> Huberman.....	44
Bagan 2. Skema Penelitian.....	46
Bagan 3. Struktur Perusahaan.....	58
Bagan 2. Struktur Produksi.....	59



DAFTAR TABEL

Tabel 1. Penghargaan Film Animasi <i>Battle of Surabaya</i>	64
Tabel 2. Penggunaan <i>Shape</i> pada Karakter Tokoh <i>Battle of Surabaya</i>	89



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Film merupakan karya seni berupa gambar yang bergerak berbentuk audio-visual, di mana film berperan sebagai media dalam menyampaikan informasi, cerita maupun promosi. Menurut Sobur (2004:126) film adalah bentuk komunikasi massa elektronik yang berupa media audio visual yang mampu menampilkan kata-kata, bunyi, citra dan kombinasinya dan film juga merupakan salah satu bentuk komunikasi modern kedua yang muncul di dunia. Film berkembang dengan cara bertahap, dengan media awal sebuah foto yang digabungkan sehingga membentuk sebuah gerakan. Awalnya film hanyalah sebuah visual semata, namun seiring dengan perkembangan zaman, orang-orang semakin memiliki inovasi untuk membuat gambar bergerak tersebut disertai dengan adanya suara, sehingga sampai sekarang film dikenal dengan bentuk audio-visual.

Film tidak selalu diperankan oleh manusia, film animasi misalnya, yang pembuatannya menggunakan beberapa gerak gambar yang menggambarkan suatu gerakan. Seperti pada lukisan Mesir Kuno, salah satunya adalah beberapa panel yang menggambarkan aksi pegulat dalam berbagai *pose* dan jika dicermati, deretan gambar yang berkesinambungan membentuk gerakan bergulat (Sugihartono dkk, 2010:43). Sedangkan di Jepang, yang terkenal dengan kebudayaan cerita bergambar yang sudah dilakukan sejak zaman dahulu memiliki

bentuk semacam komik yang dipergunakan untuk ritual keagamaan yang berupa gambar-gambar di atas kain sutra dan dicetak dengan teknik cetak saring yang menarik (Prakosa, 2013:67).

Perkembangan film Animasi semakin pesat dengan terciptanya komputer dan juga adanya media televisi. Film animasi di Indonesia masih belum setara dengan film yang dikenal saat ini seperti film buatan *Walt Disney*, antara lain *Frozen*, *Tangled*, *Cinderella* dan lain-lain, juga dalam film animasi Jepang seperti *Spirited Away* dari studio Ghibli, *Kimi no Nawa* produksi Makoto Shinkai, dan animasi berseri seperti *Naruto* buatan Masashi Kishimoto.

Film animasi buatan Indonesia masih menggunakan durasi pendek dalam pembuatannya, mengingat cara pembuatan yang sulit dan juga *property* atau alat yang dimiliki lebih terbatas dibandingkan dengan negara lain. Awalnya di Indonesia sekitar tahun 1933, Presiden Soekarno mengirimkan seniman dari Indonesia yang bernama Dukut Hendronoto untuk belajar di studio *Walt Disney*, di mana pada tahun itu banyak koran yang memuat iklan *Walt Disney*. Setelah tiga bulan Dukut Hendronoto kembali ke Indonesia dan membuat film animasi pertama yang berjudul *Si Doel*. Di era 80-an di mana merupakan tahun yang ditandai sebagai tahun maraknya animasi Indonesia, ada film animasi *Si Anak Rimba* yang disutradarai oleh Wagiono Sunarto. Era 90-an mulai bertaburan film animasi seperti *Legenda Buriswara*, *Nariswandi Piliang*, *Satria Nuasantara*, dan lain-lain.

Battle of Surabaya merupakan film animasi 2D yang dirilis pada tahun 2015, dibuat oleh MSV Studio di bawah naungan Universitas AMIKOM

Yogyakarta yang sebelumnya bernama STMIK AMIKOM Yogyakarta yang merupakan perguruan tinggi swasta, berdiri tahun 29 Desember tahun 1992 di Sleman Yogyakarta. Film ini cukup menarik perhatian masyarakat, pasalnya film animasi 2D buatan orang Indonesia dengan durasi 99 menit menjadi film animasi pertama yang mampu tayang di bioskop. Film animasi 2D tersebut menceritakan kisah sebelum pertempuran pada tanggal 10 November 1945 di Surabaya dengan tokoh utama bernama Musa anak kecil yang bekerja sebagai penyemir sepatu yang kemudian dijadikan pengantar pesan rahasia dalam insiden 10 November 1945. *Battle of Surabaya* sempat mendapat penghargaan Internasional pada trailer filmnya menjadi *Winner People's Choice Award* dalam *International Movie Trailer Festival (IMTF) 2013* yang di mana mampu menyisihkan ratusan trailer film dari berbagai negara. Trailer *Battle of Surabaya* dipilih oleh 6.580 penggemar anime dan unggul 1.969 suara dari film *The Power Two Pamelas* yang diproduksi dari Amerika Serikat dan merupakan saingan terdekat (Prasetia, 2015:11)

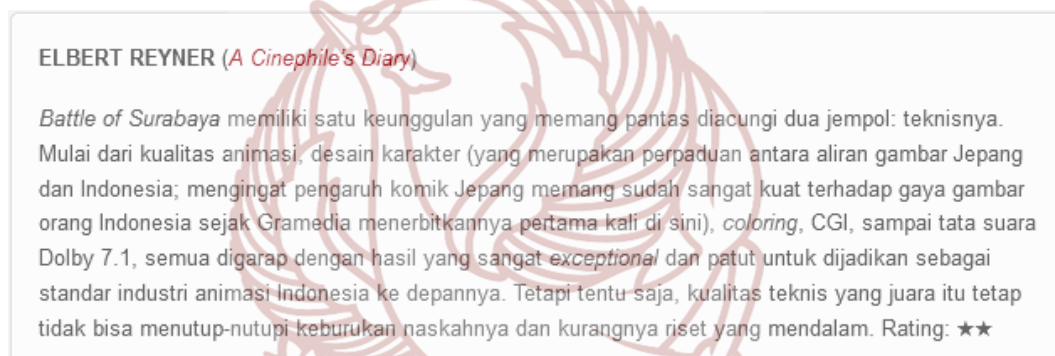
Penggunaan karakter dalam film animasi adalah sebagai lakon dalam cerita, karena tanpa adanya karakter sebuah film tidak bisa berjalan dalam menyampaikan isi cerita. Pembuatan karakter dalam film animasi sangatlah penting karena merupakan sebuah poros utama sebagai lakon dari cerita yang dibuat. Selain itu, desain, ciri khas, dan *style* dalam pembuatan sebuah karakter sangatlah berpengaruh penting dalam film animasi. Desain karakter merupakan salah satu bentuk ilustrasi yang hadir dengan konsep “manusia” dengan segala atributnya dalam bentuk beraneka rupa. Visualisasi desain karakter dapat dilihat dari bentuk atau proporsi tokoh yang dibuat, warna yang diberikan, *style* baju,

maupun senjata atau alat pendukung lainnya. Pembuatan desain karakter tidak hanya menggambar satu atau dua jenis, tapi puluhan bahkan ratusan alternatif. Proses ini bertujuan untuk memilih karakter yang cocok dengan konsep dan cerita yang dibuat sehingga komunikasi yang disampaikan dalam film animasi tersebut dapat tersalurkan. Membuat desain karakter juga tidak hanya dibuat dengan sesuka hati, karena disetiap karakter harus memiliki sebuah makna juga alasan kenapa dibuat sedemikian rupa dan yang terpenting adalah ikonik yang membuat karakter tersebut memiliki ciri yang berbeda dari karakter yang lain.

Mengingat film animasi sangat jarang dibuat di Indonesia, dan bahkan film ini adalah yang pertama dengan durasi panjang dan dapat tayang di bioskop, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan objek karakter tokoh dalam film animasi *Battle of Surabaya*. Alasan utama kenapa mengambil film animasi tersebut karena selain merupakan film animasi pertama buatan Indonesia dan telah tayang di bioskop, film ini juga telah memiliki beberapa penghargaan seperti *Winner Best Animation 3rd Noida Internasional Film Festival-16, Holland Animation Film Festival 2016-Official Selection, Winner International Movie Trailer Festival-People's Choice 2013, Gold Remi Award The Houston International Film Festival America*. Desain karakter dipilih sebagai fokus kajian yang diteliti karena desain karakter merupakan sebuah poin penting dan merupakan sebuah objek yang harus ada dalam pembuatan sebuah film animasi. Dalam film animasi *Battle of Surabaya* lebih menceritakan kejadian sebelum perang tanggal 10 November 1945 dengan menggunakan tokoh fiksi dan tokoh pejuang sejarah, jadi selain melihat ke sisi cerita sebelum perang 10 November

1945, dari segi visualnya film ini lebih terfokus kepada karakter tokoh tersebut sebagai lakon cerita.

Setelah penayangan film animasi *Battle of Surabaya* ke khalayak, banyak *review* yang dituangkan melalui *website* personal penonton tersebut, terutama *review* yang dicantumkan dalam *website* mereka. Banyak pro dan kontra tentang film *Battle of Surabaya*, termasuk dari sisi karakter tokohnya. Beberapa *review* yang memuat tentang karakter tokoh pada tahun 2015 di mana saat film tersebut mulai tayang di bioskop diantaranya sebagai berikut.



Gambar 1. *Review Karakter Tokoh 1*

(Sumber: <http://id.techinasia.com/talk/review-battle-of-surabaya/amp/>, 2018)

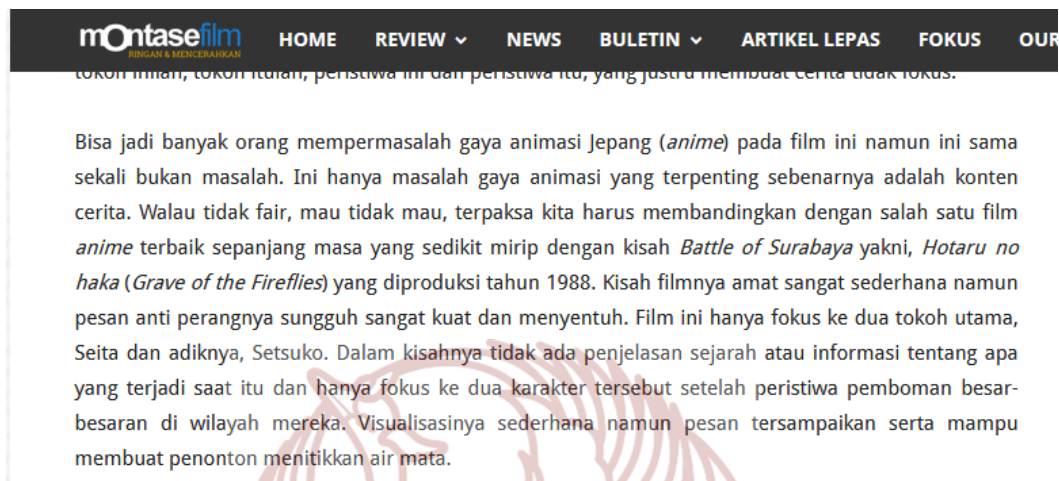
Review yang kedua yaitu mengenai film animasi *Battle of Surabaya* yang membicarakan masalah bentuk yang diambil dari desain karakter tersebut.

Secara umum, "Battle of Surabaya" menginginkan produksi animasi 2D yang sederhana namun mengena di hati banyak orang. Belajar dari produksi animasi 2D Asia dan Amerika, tim produksi memutuskan mengambil desain karakter yang sederhana dengan konsep *cel-shade* dan gaya gambar lokal. Bisa dibilang desain karakternya mengikuti gaya gambar kreator-creator lokal yang tidak banyak detil dan lebih mengutamakan bentuk unik pada rambut atau pakaiannya. Musa, Yumna, dan Danu menjadi primadona dalam desain karakternya.

Gambar 2. *Review Karakter Tokoh 2*

(Sumber: <http://yourdailycake.wordpress.com/2017/11/10/ulasan-dan-impresi-battle-of-surabaya/>, 2018)

Review selanjutnya berasal dari web Montasefilm, yaitu sebuah web untuk membicarakan sebuah ulasan, informasi serta artikel mengenai film. Berikut salah satu ulasan mengenai gaya yang ada dalam film animasi Battle of Surabaya.



Gambar 3. *Review Karakter Tokoh 3*
(Sumber: <http://montasefilm/battle-of-surabaya/>, 2018)

Review yang terakhir berasal dari sebuah web dengan nama *movieexplorers*. Web tersebut memuat informasi-informasi film dan juga ulasan tentang film, berikut ulasan tentang film *The Battle of Surabaya* mengenai karakter tokohnya

Untuk disain karakter yang memang mengambil referensi *style* Jepang mungkin agak sedikit aneh jika diaplikasikan kepada karakteristik karakter. Maksud saya, agak kurang cocok misalnya tokoh utama yang beretnik Jawa memiliki muka layaknya Orang Jepang. Ya, secara otomatis otak kita akan menerima gambar *anime* adalah orang Jepang. Jangan pedulikan itu. Karena tim animator juga telah melakukan *effort* terbaiknya untuk meng-*anime*-kan wajah- wajah tokoh- tokoh penting sejarah Indonesia. Dalam arti kata, meskipun dengan *style anime*-nya, namun wajah- wajah *familiar* seperti **Bung Karno**, **Bung Hatta**, dan **Bung Tomo** masih mirip dengan wajah aslinya. Sehingga cukup bisa diterima.

Gambar 4. *Review Karakter Tokoh 4*
(Sumber: <http://www.movieexplorers.com/review-battle-of-surabaya-2015/>, 2018)

Dari beberapa *review* pro dan kontra tersebut, desain karakter menjadi hal menarik untuk dikaji. Penelitian ini mengkaji lebih detail dari desainer karakter tersebut dan dikemas secara deskriptif, dengan begitu penelitian ini dapat menjadi sebuah cermin dalam pembuatan desain karakter.

B. RUMUSAN MASALAH

Dari paparan latar belakang di atas, rumusan masalah dari penelitian ini yaitu.

- a. Bagaimana proses perancangan karakter tokoh dalam film animasi *Battle of Surabaya*?
- b. Bagaimana hasil visualisasi desain karakter tokoh dalam film animasi *Battle of Surabaya* ?

C. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari penelitian ini ditinjau dari rumusan masalah antara lain.

- a. Menemukan proses perancangan karakter tokoh dalam film animasi *Battle of Surabaya*.
- b. Mendeskripsikan hasil analisis visual desain karakter tokoh dalam film animasi *Battle of Surabaya*.

D. MANFAAT PENELITIAN

Penelitian ini memiliki beberapa manfaat, dari segi teoritis maupun praktis. Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut.

a. Manfaat Teoritis

Penelitian ini mampu berkontribusi dalam bidang ilustrasi atau dalam pembuatan film animasi, dengan mengetahui visualisasi desain karakter diharapkan mampu menjadi referensi dalam pembuatan desain karakter dalam animasi. Selain itu juga dapat digunakan sebagai acuan dalam proses mendesain atau membuat sebuah karakter tokoh sesuai dengan ketentuannya.

b. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi masyarakat atau *audience* mengenai pembuatan sebuah karakter dalam sebuah produksi film animasi 2D yang sejatinya tidak bisa dibuat tanpa adanya alasan tertentu. Selain itu juga dapat memberikan wawasan kepada masyarakat atau *audience* mengenai sebuah karya film animasi yang dilihat secara visual.



E. TINJAUAN PUSTAKA

Penelitian ini dilakukan melalui tinjauan pustaka dari beberapa karya ilmiah, skripsi, jurnal, dan penelitian yang sudah ada. Dan dari tinjauan pustaka tersebut, penelitian ini mampu mencari sebuah celah yang berbeda atau yang belum ada dari penelitian-penelitian lainnya, seperti belum adanya penelitian tentang kajian visual karakter tokoh dalam film animasi *Battle of Surabaya*.

Beberapa data sebagai penunjang dalam penelitian ini adalah Skripsi dengan judul Kajian Strategi Visual dalam Iklan Oreo Versi “Penuh Keajaiban” oleh Erik Fauzi dari Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Desain Universitas Komputer Bandung Indonesia (2016). Skripsi tersebut membahas

tentang bagaimana visual yang ada pada iklan Oreo versi “Penuh Keajaiban” yang yang analisis tersebut hampir sama dengan penelitian yang penulis lakukan. Metode yang digunakan pun juga sama yaitu dengan menggunakan metode kualitatif dalam bentuk deskripsi, namun yang membedakan dengan penelitian ini adalah penggunaan pendekatan dalam meneliti data. Skripsi dari Erik Fauzi menggunakan strategi visual yang dikemas dengan metode kualitatif deskriptif, namun skripsi dari penelitian ini menggunakan sebuah prosedur dengan sajian data yang kemudian menghasilkan sebuah analisis dengan bentuk deskriptif.

Data penunjang lainnya adalah Jurnal Wimba (Vol. 05 No. 2/2013) yang berjudul Kajian Visualisasi Karakter Dalam Seri Komik Garudayana oleh Mikha WIDY, Alvanov Z. Mansoor dan Naomi Haswanto, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung. Penelitian ini membahas tentang bagaimana gaya visual yang diciptakan oleh komikus dalam membuat desain karakter perpaduan antara gaya manga dengan nuansa wayang di dalamnya. Perancangan tokoh yang termuat dalam jurnal ini seperti pembuatan postur tubuh manusia dengan berkiblat pada bentuk wayang, pembuatan pola rambut, dan kostum yang di kenakan. Visualisasi tersebut disamakan dengan model dan *property* dari wayang dan juga sifat yang dimiliki dalam tokoh wayang tersebut. Karakter yang dikaji dalam perancangan desain karakter yaitu tokoh Kirana, Garu (Garuda), dan Punakawan. Di setiap karakter yang dikaji meliputi postur tubuh, pakaian, senjata dan juga aksesoris.

Perbedaan dengan penelitian ini adalah objek dan sumber data yang dikaji, seperti didalam jurnal tersebut mengkaji objek dalam komik Garudanaya,

sedangkan penelitian ini mengkaji objek dalam film animasi *Battle of Surabaya*. Datanya pun juga berbeda, jurnal tersebut mengambil komik yang merupakan sebuah data cetak, namun di penelitian ini mengambil sebuah film animasi yang merupakan sebuah data audio-visual. Yang akan menjadi tinjauan dalam jurnal tersebut adalah kesamaan dalam mengkaji visualisasi karakter tokoh.

Penelitian lain yaitu Jurnal Wimba (Vol. 04 No. 1/2012) dengan judul Kajian Daya Tarik Visual Pada Desain Karakter Pokemon oleh Avisenna E. Ramadhana, Alvanov Z. Mansoor dan Naomi Haswanto, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung yang membahas tentang desain karakter yang dalam pembuatannya didesain dengan kesamannya dengan tumbuhan atau hewan yang ada di dunia ini, namun tetap terlihat perbedaannya. Proses desain yang kreatif ini diulas dalam jurnal tersebut. Pembahasan dalam membuat desain karakter dalam Pokemon ini mengulas tentang bagaimana membuat sebuah karakter yang ikonik, memberi warna yang menjadikan ciri-ciri dari setiap karakter, dan membuat karakter dengan wajah yang lucu, selain itu juga diulas masalah analisis daya tarik visual pada desain karakter pokemon melalui wawancara secara acak, kemudian terpilih tiga jenis pokemon yang memiliki tingkat paling banyak disukai, yaitu Munna, Lilipup, dan Cincino. Ketiga karakter tersebut, mulai dibahas visualisasi dalam desain karakter seperti bentuk, warna, dan kemiripan dengan tumbuhan atau hewan nyata.

Jurnal tersebut mengkaji daya tarik visual karakter, di mana karakter tersebut diambil dari kesamaan tumbuhan dan hewan, namun di penelitian

dilakukan dengan mengkaji desain karakter tokoh manusia. Datanya pun juga berbeda, jurnal tersebut mengambil data dari *game* pokemon, sedangkan penelitian ini mengambil data dari film animasi. Tinjauan yang diambil dari jurnal tersebut adalah beberapa metode dalam menganalisis sebuah karakter.

Penelitian lainnya yaitu Jurnal Pendidikan Seni Rupa (Vol. 04 No. 01/2016) dengan judul Analisis Visual Karakter Tokoh Utama Komik “Al-Fatih 1453;*Battle Of Varna*” Karya Handri Satria oleh Elvana Oktavia dari Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya dan Martadi Jurusan Desain, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya, membahas tentang analisis visual tokoh utama dan menganalisis karakter tokoh utama yang ditinjau dari visual tokoh tersebut. Metode yang digunakan dalam penelitian jurnal ini adalah metode kualitatif dengan menganalisis secara deskriptif dari gambar tokoh utama komik Al-Fatih. Persamaan dengan penelitian ini adalah dalam menganalisis visual dan penggunaan metode kualitatif secara deskriptif berupa prosedur penelitian dengan sajian data dan menghasilkan deskripsi dari analisis yang dilakukan. Perbedaannya adalah objeknya sendiri yaitu komik dan film, selain itu cara analisis dalam penelitian ini lebih detail mengenai anatomi tubuh.

Berbeda dari penelitian yang sudah dipaparkan sebelumnya, secara garis besar penelitian ini membahas mengenai bagaimana proses perancangan desain karakter dalam film animasi *Battle of Surabaya* dan kemudian mulai mendiskripsikan visualisasi dari karakter tersebut ditinjau dari perancangannya. Untuk subjek penelitian lebih terfokus kepada desain karakter yang di mana

diambil beberapa tokoh dalam film itu. Proses penelitian dilakukan dengan wawancara dan observasi dan menggunakan metode kualitatif yang bersifat deskriptif. Visualisasi dilakukan secara menyeluruh, yaitu dari tokoh itu sendiri, *property*, pengekspresian emosi dan warna yang digunakan, intinya visualisasi tersebut dilakukan sesuai dengan apa yang terlihat oleh mata pada tokoh tersebut. Analisis data menggunakan model interaktif yaitu menganalisis data secara terus menerus hingga tuntas. Beberapa jurnal yang dijadikan acuan di atas dalam, terpaparkan perbedaan yang memang penelitian ini belum dilakukan sebelumnya, seperti objek yang berbeda, cara menganalisis maupun metode yang digunakan sehingga penelitian ini menarik dan bisa dilakukan dalam memvisualisasikan desain karakter tokoh dalam film animasi *Battle of Surabaya*.

F. KERANGKA KONSEPTUAL

1. Tinjauan Film Animasi

Supriyatna dalam Chabib dan Wahyu (2013:389) menjelaskan bahwa film animasi berasal dari dua disiplin ilmu, yaitu film yang berakar dari dunia fotografi dan animasi berakar dari dunia gambar. Film digunakan untuk mengkomunikasikan suatu gagasan, pesan dan kenyataan. Sedangkan animasi merupakan sebuah cabang sinematografi karena animasi tidak lepas dari disiplin ilmu film itu sendiri. Ada penggunaan aturan filmis, semisal hitungan *cut*, *sequence*, *frame*, *continuity*, cakupan sudut pandang, atau *angle* seperti *close up*, *medium shot*, *long shot*, transisi gambar (*dislove*, *wipe*, *cut to*, *iris*, dan sebagainya), *scenario*, *blocking*, dan lain-lain (Soenyoto, 2017:01). Sedangkan

menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2002:53) dalam Sugihartono dkk (2010:9) animasi diartikan lebih teknis lagi yaitu acara televisi yang bentuknya rangkaian lukisan atau gambar yang digerakkan secara mekanik elektronis sehingga tampak dilayar menjadi bergerak.

Hasil dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa sebuah animasi yang dibuat sedemikian rupa dengan konsep dan teori yang sudah ada di mana akan menghasilkan sebuah gerakan dari beberapa gambar yang dibuat secara *continue*, dan dari gerakan tersebut akan menghasilkan sebuah beberapa adegan dan menjadi sebuah film dengan adanya cerita di dalamnya. Pembuatan film animasi tidaklah gampang, harus melalui beberapa tahap yang lumayan panjang, seperti harus menguasai prinsip dasar pembuatan animasi, membuat sebuah karakter, merancang gerakan, membuat cerita dan setelah pra produksi selesai baru memulai produksi yang di mana tahapannya semakin sulit. Di produksi dan tahap produksi harus menyiapkan dan membuat sebuah *storyboard*, pembuatan *lineart* karakter, *coloring* karakter, *background* untuk animasi, rekaman dialog dan masih banyak lagi, dan selain itu juga harus didukung oleh alat penunjang peralatan dan juga sumber daya manusianya.

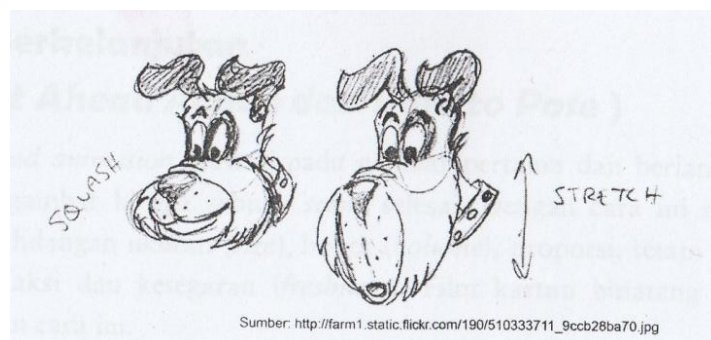
Sebuah film animasi tidak hanya sebuah objek yang bergerak, tapi juga objek yang harus tampak hidup seperti objek yang memiliki nyawa, dan itu sangat mempengaruhi dalam sebuah pembuatan film animasi karena dengan objek yang terlihat hidup lebih menjadikan daya tarik untuk *audience*, selain itu suara atau *dubbing* dialog juga bisa menjadi daya tarik tersendiri, karena dengan dialog yang terlihat membaca teks membuat film animasi tersebut tidak bisa menjadi nyata

dan tidak benar-benar terjadi. Sehingga pembuatan film animasi membutuhkan banyak sekali persiapan, konsep, waktu, sumber daya manusia dan juga peralatan pendukung lainnya.

Terdapat 12 prinsip dalam pembuatan film animasi yang harus dipenuhi, terlebih lagi pada animasi 2D agar memiliki kesan hidup. Sugihartono dkk (2010:64-75) dalam bukunya Animasi Kartun Dari Analog Sampai Digital menjelaskan tentang 12 prinsip animasi tersebut Prinsip-prinsip animasi tersebut adalah sebagai berikut.

a. *Squash and Stretch*

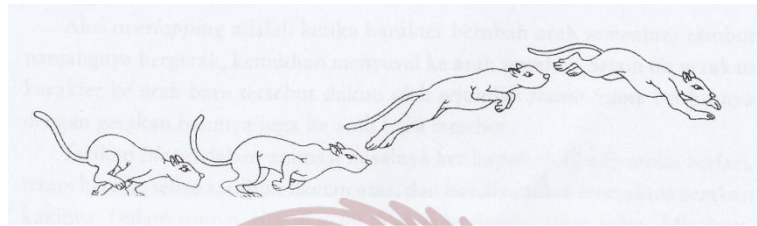
Gambar animasi haruslah memiliki sebuah kesan hidup dan tampak nyata dalam gerakan atau adegannya. Seperti saat sedang bergerak dengan menciptakan sebuah kesan lentur dalam objek tersebut. *Squash and Stretch* merupakan prinsip untuk memberikan kesan bervolume pada suatu karakter dan dipergunakan pada semua bentuk karakter animasi, dari animasi sebuah bola memantul sampai dengan animasi tubuh orang gendut yang sedang berjalan (Sugihartono dkk, 2010:64)



Gambar 5. *Squash and Stretch*
(Sumber: Ranang, 2010:65)

b. *Anticipation*

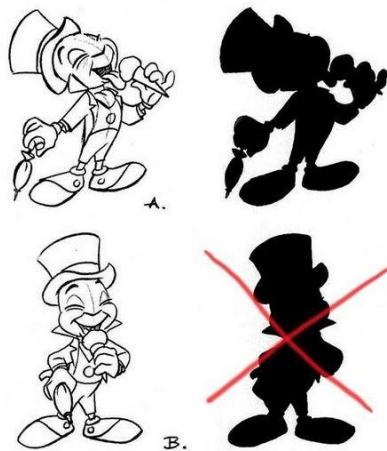
Anticipation merupakan sebuah prinsip animasi yang memiliki maksud suatu persiapan sebelum objek tersebut bergerak. Pendahuluan yang mengarah ke belakang terjadi sebelum gerak ke depan dilakukan, dan gerakan ke belakang itu disebut antisipasi (Sugihartono dkk, 2010:65).



Gambar 6. *Anticipation*
(Sumber: Ranang, 2010:65)

c. *Staging*

Staging atau sajian merupakan suatu gerakan yang dilakukan oleh objek agar penonton mengetahui apa yang sedang dilakukan. *Pose* dari suatu karakter yang berkomunikasi secara jelas dengan penontonnya, baik sikap/perilaku, suasana hati, reaksi, atau ide karakternya yang berhubungan dengan cerita dan dari alur cerita (Sugihartono dkk, 2010:66).



Gambar 7. *Staging*
(Sumber: <https://pin.it/bhb23k6p4g3wr2>, 2019)

d. *Straight Ahead Action and Pose to Pose*

Straight Ahead yaitu animasi yang diawali pada gambar pertama dan berkelanjutan dari gambar ke gambar hingga sebuah *scene* selesai sedangkan *Pose to Pose* yaitu animasi yang lebih terencana melalui gambar kunci dan grafik yang dilakukan pada interval sepanjang *scene* (Sugihartono dkk, 2010:67).



Gambar 8. *Straight Ahead Action and Pose to Pose*
(Sumber: <https://nutchelleblog.wordpress.com>, 2019)

Jika diumpamakan dengan sebuah karakter yang berjalan untuk mengambil sesuatu, *straight ahead* memiliki proses gerakan orang yang berjalan secara *continue* sampai karakter tersebut merunduk dan kembali berdiri. Untuk *pose to pose*, karakter tersebut dari awalnya berdiri langsung merunduk untuk mengambil sesuatu.

e. *Follow Through & Overlapping Action*

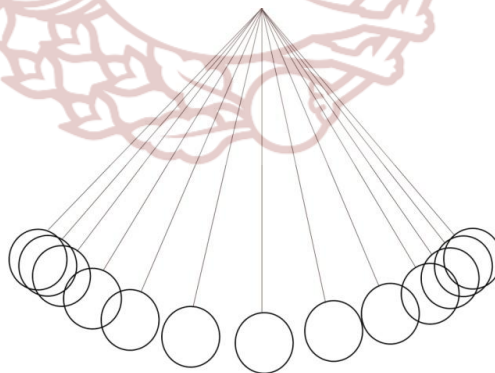
Suatu gerakan yang dihasilkan oleh tubuh yang memungkinkan sesuatu yang melekat pada tubuh juga bergerak. Aksi *overlapping* adalah ketika karakter berubah arah sementara rambut panjangnya bergerak, kemudian menyusul ke arah tersebut (Sugihartono dkk, 2010:67).



Gambar 9. *Follow Through & Overlapping Action*
(Sumber: <https://nutchelleblog.wordpress.com>, 2019)

f. *Slow In & Slow Out*

Gerakan sebuah benda selalu mengalami lambat dan juga cepat, seperti daun yang tertiup angin yang awal jatuhnya mengalami gerakan lambat namun setelah tertiup angin lagi akan berubah cepat. *Slow in and slow out* dipergunakan untuk memperlambat aksi agar gambar terlihat hidup (Sugihartono dkk, 2010:68).

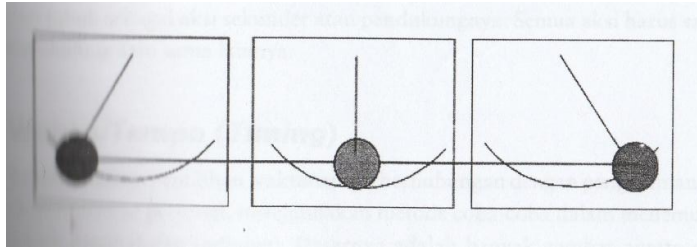


Gambar 10. *Slow In & Slow Out*
(Sumber: <https://nutchelleblog.wordpress.com>, 2019)

g. *Arcs*

Setiap gerakan selalu memiliki garis lengkung agar terkesan hidup, seperti manusia yang memiliki sendi pada tubuhnya yang membuat gerakan tidak kaku, namun lebih halus. Semua aksi karakter, dengan sedikit

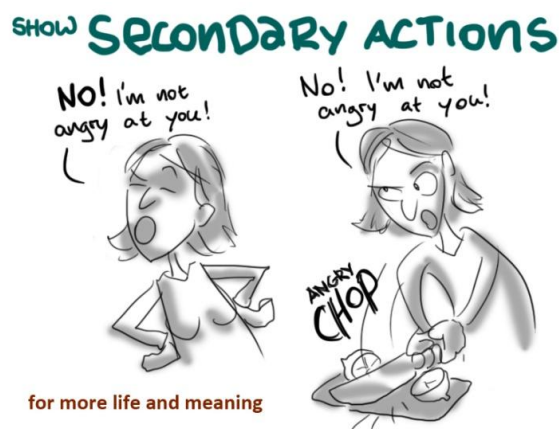
pengecualian, mengikuti busur atau jalur lengkung/sirkular bawah (Sugihartono dkk, 2010:68).



Gambar 11. *Arcs*
(Sumber: Ranang, 2010:68)

h. *Secondary Action*

Aksi ini menambah dan memperkaya aksi utama dan menambah dimensi pada animasi karakter, melengkapi atau menekankan aksi utama (Sugihartono dkk, 2010:70). Dalam sebuah adegan dalam film animasi agar terlihat nyata dan menarik maka terdapat suatu gerakan pembantu, yaitu sebuah gerakan yang membantu mengekspresikan perasaan si tokoh. Seperti tokoh yang sedang memegang botol minuman dan ketika itu sedang marah, maka gerakan pembantu dari perasaan tersebut adalah dengan menggenggam botol minum tersebut sampai bentuknya hancur.



Gambar 12. *Secondary Action*
(Sumber: <https://nutchelleblog.wordpress.com>, 2019)

i. *Exaggeration*

Melebih-lebihkan ekspresi maupun gerakan selalu terjadi dalam sebuah film animasi.



Gambar 13. *Exaggeration*
(Sumber: <https://nutchelleblog.wordpress.com>, 2019)

Dalam proses hiperbola tersebut, suatu emosi yang dikeluarkan oleh si karakter dalam film animasi dapat lebih tersalurkan ke penonton. Dengan melebih-lebihkan, karakter menjadi jelas, seorang tokoh akan tampak jahat sekali atau baik sekali, tidak ada kesan setengah-setengah (Sugihartono dkk, 2010:71).

j. *Timing*

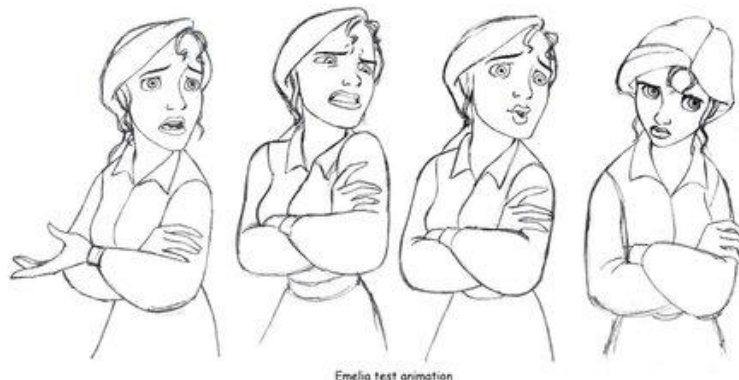
Tempo dalam gerakan memberikan kesan nyata dalam film animasi, seperti berapa lama suatu karakter melakukan gerakan mengayunkan badan atau seberapa lama suatu mobil yang bergerak tiba-tiba berhenti. Dasarnya adalah banyak gambar antara aksi/*pose* lambat atau halus, dan sedikit gambar membuat aksi lebih cepat atau singkat (Sugihartono dkk, 2010:70)



Gambar 14. *Timing*
(Sumber: <https://nutchelleblog.wordpress.com>, 2019)

k. *Solid Drawing*

Gambar yang sempurna atau gambar yang baik merupakan salah satu prinsip yang harus dilakukan, karena dengan menggambar objek 2D haruslah terlihat bahwa objek tersebut memiliki volume atau kedalaman. Cara penggambaran dengan menggunakan pensil dan menggambar untuk memproduksi kehidupan, ditransformasikan ke dalam warna dan gerakan, akan memberikan kesan ilusi 3 dimensi dan 4 dimensi pada karakter (Sugihartono dkk, 2010:74).



Gambar 15. *Solid Drawing*
(Sumber: <https://nutchelleblog.wordpress.com>, 2019)

1. *Appeal*

Suatu desain karakter haruslah memiliki sebuah daya tarik untuk kesan yang akan diberikan kepada penonton. Selain membuat karakter yang menarik, juga harus membuat karakter tersebut mudah diingat. Semua karakter harus memiliki daya tarik apakah kesan pahlawan, kejam, gembira, atau lucu (Sugihartono dkk, 2010:75).



Gambar 16. *Appeal*
(Sumber: <https://nutchelleblog.wordpress.com>, 2019)

2. **Desain Karakter Merupakan Poin Penting Dalam Film Animasi**

Definisi desain karakter tidaklah pasti dalam setiap teorinya. Inti dari desain karakter adalah mendesain sebuah tokoh, baik itu manusia ataupun hewan yang nantinya memiliki kelengkapan yang mendukung di mana karakter tersebut digunakan hanya untuk sebuah ilustrasi ataupun digunakan untuk sebuah film animasi.

Istilah Karakter menurut Roberts Stanton dalam bukunya *An Introduction to Fiction* (1965:17) dapat merujuk kepada individu dalam cerita atau dengan kata lain karakter atau cerita juga merujuk kepada penyatuan dari kepentingan, emosi

dan prinsip-prinsip moral yang membentuk karakter atau dengan kata lain menggambarkan perilaku atau sifat dari cerita. Sedangkan menurut M.S Gumelar (2011:70) *character* (nyawa) adalah gabungan antara tampilan wajah, bentuk tubuh, kostum, aksesoris, adat, budaya kebiasaan, dan sifat atau kepribadian (*personality*) dari suatu tokoh yang dibuat, selain itu dalam bukunya *Making Comic* juga menyebutkan bahwa karakter terdiri dari tampilan luar atau fisik dan kepribadian yang diberikan kepada tokoh yang telah didesain dan digambar, hingga si tokoh tersebut mempunyai sifat-sifat yang diberikan.

Pengembangan sebuah karakter akan menjadi pengalaman menarik untuk menciptakan dan mengembangkan karakter tokoh kartun yang orisinal. Membangun dan mengembangkan karakter tidak hanya masalah menggambar, namun masing-masing karakter juga harus memiliki bentuk, kepribadian, *features*, dan perilaku tersendiri (Ranang dan Henri, 2009:89). Sebuah pembuatan karakter tokoh dalam animasi tidaklah tanggung-tanggung, jadi pembuatannya selalu dilebih-lebihkan dalam visualisasi karakter tersebut, dari paras, ekspresi, maupun gerakannya, seperti ekspresi kaget dilebih-lebihkan dengan mata yang seolah-olah keluar atau mulut yang seolah-olah menganga lebar, gerakan saat melempar bola dalam animasi dibuat seolah olah tangannya memanjang dan masih banyak lagi.

Menurut Salisbury (2004:6) dalam Joni Nur Budi Kawulur (2013:28), karakter merupakan salah satu unsur yang paling penting dalam sebuah film animasi, hal pertama yang harus diperhatikan adalah melengkapi secara detail deskripsi tokoh baik perilaku, gerakan, penampilan fisik, maupun kostum. Gestur dan bahasa tubuh sama pentingnya dengan ekspresi muka pada karakter. Sebuah

desain karakter menjadi poros utama dalam membuat sebuah ilustrasi atau animasi, karena karakter tersebut menjadikan daya tarik yang utama selain dari segi cerita jika dalam sebuah film animasi. Karakter yang dibangun biasanya juga didesain atau dirancang dengan sebuah ciri khas di mana karakter tersebut bisa dibedakan dengan tokoh tambahan maupun pembantu. Seperti halnya tokoh utama memiliki sesuatu yang selalu melekat pada dirinya yang tidak dimiliki oleh tokoh yang lain, kemudian tokoh yang memiliki peranan penting dalam sebuah animasi memiliki warna rambut atau warna baju yang lebih mencolok dari pada pemeran pembantu. Jadi dalam pembuatan atau perancangan sebuah karakter memang harus mempertimbangkan banyak hal, dari segi cerita, *setting* tempat atau tahun, sifat karakter dan lain-lain.

Beberapa buku menyebutkan ada beberapa poin penting dalam pembuatan karakter. Seperti dalam buku Merancang film kartun (Suyanto dan Aryanto, 2006:52) menyebutkan bahwa dalam membuat karakter untuk memperkuat *behavior*, diperlukan desain tokoh, desain standar properti dan vegetasi, dan perancangan warna pada tokoh. McCloud (2008:62) menyebutkan ada tiga ukuran untuk membuat karakter, yaitu rancangan karakter, ekspresi wajah, dan bahasa tubuh, yang dari ketiganya memiliki ciri agar menjadi sebuah karakter yang baik yaitu jiwa, ciri khas, dan sikap ekspresif. Jadi dari setiap perancang karakter memiliki standar tersendiri dalam pembuatannya, namun dari standar tersebut memiliki kesamaan dalam poin-poin penting pembuatan karakter.

Pembuatan desain karakter tokoh dalam film animasi dan komik sebenarnya tidak jauh berbeda, seperti membuat desain tokoh, memperhatikan

ekspresi, membuat *property*, memperhatikan warna, pembuatan *setting* tempat dan lain-lain, yang membedakan adalah pengaplikasiannya, dalam sebuah film dan dalam komik. Jika film animasi membutuhkan beberapa *frame* gambar kemudian digerakkan, komik menggunakan beberapa panel yang gambarnya mewakili per *scene* dari sebuah adegan. Selain itu banyak juga sebuah komik dijadikan film animasi atau sebaliknya, di mana para *creator* komik maupun animasi dari awal sudah memiliki desain karakter tersebut.

M.S Gumelar dalam bukunya *Making Comic* (2011:71-72) menyebutkan bahwa karakter memiliki beberapa sifat, seperti protagonis yaitu karakter yang memiliki sifat baik, antagonis yang memiliki karakter buruk, dan netralis yaitu karakter yang netral di mana karakter tersebut tidak memihak kepada siapapun. Selain itu juga terdapat peran atau *role* di dalam cerita, seperti *main character*, *main rival of main character* dan *supporting character*.

Main character yaitu karakter utama yang nantinya menjadi lakon terpenting dalam cerita yang dibuat, tidak hanya manusia, bisa juga hewan, robot dan lain-lain sebagai karakter utama tergantung jenis film dan *genre* apa yang akan dibuat. *Main rival of main character* yaitu karakter lawan yang utama, bisa karakter yang memiliki sifat protagonis, antagonis maupun netralis, seperti teman dari lakon utama atau rival dari lakon utama. *Supporting characters* atau bisa disebut karakter pendukung yaitu karakter yang membantu karakter utama dalam konflik di cerita tersebut. Dari sifat yang dimiliki oleh tokoh, menjadi suatu kunci utama juga dalam pembuatan desain karakter secara visual.

Gaya atau *style* dalam film animasi memiliki berbagai format yang dianggap cocok untuk presentasi sebagai sebuah film. Hal ini sehubungan dengan keinginan pembuat film tersebut untuk mengekspresikan bentuk idenya sesuai dengan target penontonnya, demikian juga keinginan untuk menciptakan bentuk yang sesuai dengan karakteristik ide dan juga dikaitkan dengan ceritanya serta teknik dalam memvisualkan yang dipilih secara tepat (Prakoso, 2013:335). *Style* atau gaya dalam sebuah karakter sangatlah banyak, kadang dari beberapa negara memiliki desain karakter tersendiri dalam membuat sebuah ilustrasi atau film animasi. Gaya bukan sesuatu yang bisa diambil sesuka hati, seseorang tidak selalu memilih gaya, kadang-kadang gayalah yang memilih seseorang, singkatnya menemukan gaya atau *style* adalah sebuah proses pribadi yang memakan waktu lama, yang di mana tidak bisa didapat dari sebuah buku (McCloud, 2008:212-213).

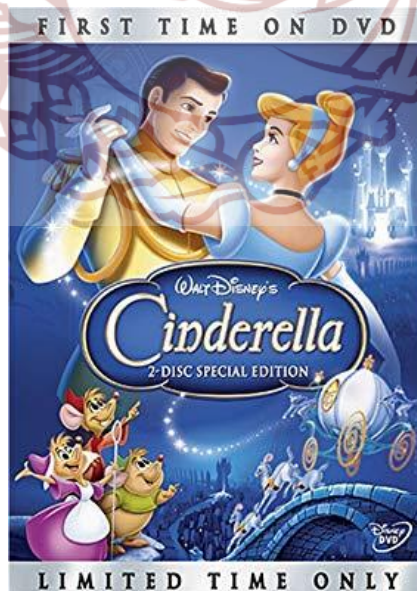
Jadi di setiap animator memiliki gaya gambar yang berbeda-beda bahkan di setiap negaranya, sebagai contoh dalam animasi Jepang *One Piece* dan *Kimi no Nawa* yang memiliki perbedaan gaya gambar dan juga *genre* film, namun keduanya tetap dikatakan *Manga Style* karena ciri khas dari Manga tetap terlihat, seperti goresan yang sederhana, bentuk mata yang besar, bentuk tubuh yang simple, pemakaian warna yang bermacam-macam dan lain-lain.

Style karakter yang terkenal yaitu dari Eropa, Amerika, dan Jepang, jika karakter dari Eropa kebanyakan menggunakan karakter model klasik dengan cerita seperti kerajaan atau cerita dongeng, seperti karakter dalam film *Disney* berupa *Snow White*, *Cinderella*, dan lain-lain.



Gambar 17. *Snow White*
(Sumber: <https://www.disney.id>, 2018)

Film animasi dari Disney yang lain yaitu Cinderella, yang merupakan film tentang seorang putri, sama seperti film Snow White.



Gambar 18. *Cinderella*
(Sumber: <https://www.amazon.com/> 2018)

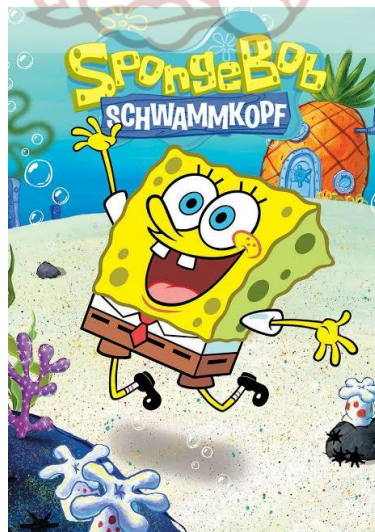
Bentuk karakter dari Amerika biasanya menggunakan bentuk yang sama seperti aslinya atau suatu modifikasi yang kadang tidak seperti dengan benda asli,

contohnya seperti *The Simpson*, *Spongebob*, dan *Tom and Jerry* yang karakternya sama dengan aslinya.

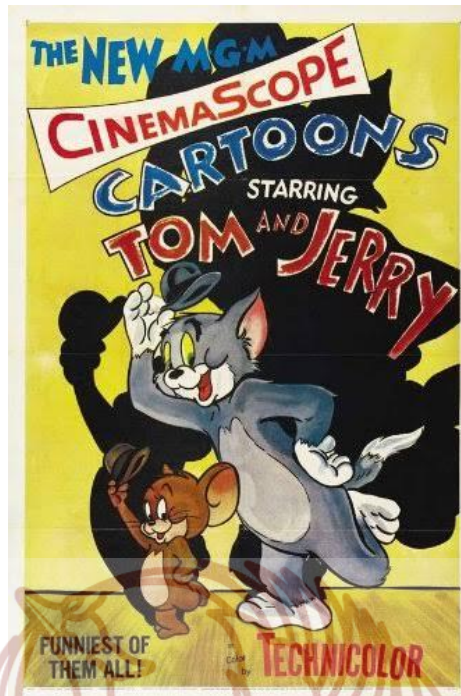


Gambar 19. The Simpsons
(Sumber: <https://m.imdb.com/title/>, 2018)

Film animasi 2D yang saat ini masih tayang di televisi Indonesia adalah *Spongebob*, dan terdapat juga film animasi *Tom&Jerry* yang sangat populer pada zamannya hingga saat ini masih banyak yang masih mengenali.



Gambar 20. SpongeBob
(Sumber: www.pinterest.com/amp/pin/683984262128823541/, 2018)



Gambar 21. Tom and Jerry
(Sumber: <https://www.amazon.com>, 2018)

Kemudian *style* karakter dari Jepang yang biasa disebut sebagai manga di mana *style* manga tersebut menjadi sesuatu yang populer saat ini, dan kebanyakan pembuatan sebuah karakter berkiblat ke arah manga, dengan ciri khas karakter dengan mata yang besar, dan bentuk yang sederhana tapi dalam visualnya tetap terlihat sempurna seperti manusia walaupun sebenarnya beberapa anatominya sudah berbeda dengan anatomi manusia, seperti kaki yang lebih tinggi, dagu yang lancip, mata besar dan lain-lain. Contoh *style* manga yaitu pada film animasi *Spirited Away*, film animasi Rurouni Kenshin dan Naruto yang sudah mengalami perubahan *style* yang lebih modis lagi, dan masih banyak contoh-contoh film animasi yang lain.



Gambar 22. *Spirited Away*
 (Sumber: https://sid.m.wikipedia.org/wiki/Spirited_Away, 2018)

Terdapat animasi Jepang yang telah dijadikan Live Action, atau film yang diperankan oleh manusia, film tersebut adalah Rurouni Kenshin.



Gambar 23. Rurouni Kenshin
 (Sumber: <https://subscene.com/>, 2018)

Animasi dari Jepang yang sangat populer dari tahun 90an sampai saat ini adalah Naruto, dimana film animasi tersebut masihlah tayang dengan cerita generasi selanjutnya.



Gambar 24. Naruto
(Sumber: <https://abposters.com/>, 2018)

Pembuatan sebuah karakter juga harus mempertimbangkan beberapa hal di dalamnya, seperti proporsi dalam merancang karakter yang tujuannya agar karakter tersebut sesuai bentuknya dari kepala sampai kaki. Pembuatan standar karakter disebut sebagai *character model sheet* yang memperlihatkan desain karakter dengan proporsinya dari desain tampak depan, samping, dan belakang. *Character model sheet* selain memperlihatkan proporsi tubuh juga memperlihatkan berbagai atribut atau *property* dan ekspresi yang berhubungan dengan emosi karakter (Suyanto dan Aryanto, 2006:52). Banyak hal yang harus dipersiapkan dan dirancang dalam membuat sebuah karakter agar saat pembuatan film animasi menjadi lebih mudah karena sudah adanya pedoman yang telah

dirancang sebelumnya. Selain bentuk dan proporsi tubuh, membuat karakter juga harus memiliki suatu alasan tertentu kenapa dibuat sedemikian rupa, dari segi postur tubuh, wajah, property dan lain-lain.

3. Membaca Visualisasi Karakter Tokoh Dalam Film Animasi

Buku dengan judul irama visual oleh tim Desain Komunikasi Visual FSR ISI Yogyakarta dan Studio Diskom, mengatakan bahwa dari ilmu psikologi, prespsi visual dimengerti sebagai kemampuan untuk menerjemahkan apa yang dilihat oleh mata, yaitu jatuhnya cahaya yang masuk ke retina mata (2009:69). Pengertian lain tentang visual dalam arti luas yaitu apapun yang dapat dilihat, mulai dari pemandangan, alam asli hingga lukisan pemandangan alam dan visual dalam pengertian yang lebih khusus adalah setiap hal yang terlibat dan dibuat oleh manusia (Soewardikoen, 2013:11)

Menurut KBBI (2014:943), visualisasi memiliki arti pengungkapan suatu gagasan atau perasaan dengan menggunakan bentuk gambar, tulisan (kata dan angka) peta, grafik, dan sebagainya, proses pengubahan konsep menjadi gambar untuk disajikan lewat televisi oleh produsen, artinya dengan melihat sesuatu objek dengan panca indra maka dapat mengungkapkan dan menarik sebuah pernyataan tentang bagaimana objek tersebut dilihat dari visual atau fisiknya.

Menurut Ranang A. Sugihartono dkk (2010:91) visualisasi karakter yaitu menciptakan karakter yang memiliki ciri khas dan kepribadian yang mana rancangan karakter sudah terkonsep sejak awal pembuatan sinopsis yang dilanjutkan pada tahap visual. Jadi visualisasi karakter dapat diartikan sebagai suatu cara melihat sebuah karakter dan menerjemahkan pesan atau sesuatu yang

terkandung dari visualnya (gambar) atau merupakan ungkapan yang dituangkan dalam sebuah gambar yang berupa karakter ataupun yang lainnya sehingga dari tampilan tersebut dapat memberikan atau menyampaikan sebuah informasi.

Terdapat beberapa konsep dalam penyampaian secara visual, seperti Semantik Metafora/Metamorfosis/Transformasi, Semantik Kontradiksi, Semantik Kombinasi, dan Semantik Style (Kusrianto, 2009:81-82). Penelitian ini menggunakan konsep penyampaian visual secara *semantic style*, yaitu visualisasi yang disampaikan dari beberapa *style* atau gaya seperti pada sebuah desain, foto, animasi 2D/3D, *special effect*, yang di mana bentuk karya dengan media seperti tersebut lebih merujuk kepada visualnya yang memiliki peran penting terhadap estetika, komunikasi dan informasi serta memiliki kekuatan terpenting dalam sebuah karya yang dibuat.

Visual merupakan sebuah tampilan fisik yang menjadikan sebuah karya memiliki sebuah nilai estetik. Sehingga apa yang dilihat haruslah memiliki daya tarik, ciri khas dan mudah diingat, seperti visual dari sebuah karakter yang harus menjadi menarik karena karakter merupakan poros utama dalam sebuah film animasi.

Visualisasi karakter harus sesuai dengan bagaimana karakter itu dibuat, seperti karakter *super hero* yang di mana visualnya terlihat dengan tubuh yang besar, kekar, kuat, dan mimik wajah baik hati. Visual karakter dari tokoh yang lucu biasanya menggunakan visual badan kurus atau gemuk dengan wajah yang agak tidak proposional. Dari karakter yang diciptakan tersebut harus memiliki visual yang cocok dengan peran yang akan dibuat. Selain bentuk tubuh, juga

terdapat juga sebuah *property* yang biasanya menjadi ciri khas dari karakter, seperti karakter yang selalu membawa telepon genggamnya, karakter yang selalu menggunakan *dress* dan lain-lain, selain itu penentuan warna juga berpengaruh dalam pembuatan karakter agar dalam visual yang diciptakan warna tidak kontras dan lebih cocok dengan pribadi karakter tersebut. Jadi visual karakter tidak hanya terdapat pada bentuk tubuh, melainkan benda-benda yang selalu melekat atau yang menjadi ciri khas dari karakter itu, apapun yang dapat dilihat oleh mata dari karakter tersebut, apa yang melekat pada karakter tokoh itu, maka akan menjadikan objek dari penganalisisan secara visual.

G. METODE PENELITIAN

1. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini dilakukan menggunakan metode kualitatif yang bersifat deskriptif. Metode penelitian kualitatif adalah sebuah metode yang dilakukan dengan riset yang bersifat deskriptif dan kebanyakan menggunakan analisis. Metode kualitatif sering disebut metode penelitian naturalistik karena penelitiannya dilakukan pada kondisi yang alamiah (Sugiono, 2009:8). Penelitian kualitatif menekankan pada makna, lebih memfokuskan pada data kualitas dengan analisis kualitatifnya terhadap data kuantitasnya (Sutopo, 2006:48). Metode kualitatif deskriptif dalam penelitian ini menggunakan sebuah prosedur penelitian dengan sajian yang berupa data dengan menganalisis data tersebut dan melakukan riset yang kemudian diubah kedalam tulisan yang berupa deskriptif.

2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah karakter tokoh dalam film animasi 2D *Battle of Surabaya*. Penelitian ini mengkaji metode dasar perancangan karakter dalam sebuah film animasi, menjabarkan tentang bagaimana membuat sebuah tokoh dan memperhatikan anatomi tubuh, mimik wajah, maupun *style* dan perlengkapan penunjang lainnya.

Karakter tokoh dalam film animasi *Battle of Surabaya* sangatlah banyak, dari karakter protagonis yaitu karakter yang memiliki sifat baik, antagonis yang memiliki karakter buruk, dan netralis yaitu karakter yang netral di mana karakter tersebut tidak memihak kepada siapapun. Ketiga jenis karakter tersebut terdapat *main character*, *main rival of main character* dan *supporting character*. *Main character* dalam film animasi *Battle of Surabaya* adalah Musa, seorang anak kecil penyemir sepatu yang menjadi pengantar surat rahasia dalam insiden sebelum tanggal 10 November 1945. *Main rival of main character* dalam film yang diteliti ini memiliki sifat yang berbeda-beda, seperti sifat protagonis seperti Yumna yaitu teman Musa, Danu yang membantu Musa dalam pengantaran surat dan juga sebagai kakak angkat dari Yumna, sedangkan tokoh antagonis sebagai *main rival of main character* yaitu tokoh yang bernama John Wright yang merupakan tokoh penyerang dari Inggris, Ketua Kipas Hitam yang mendirikan organisasi dan memburu tokoh utama. *Supporting characters* dalam film animasi *Battle of Surabaya* yaitu Tuan Yoshimura sebagai orang yang seperti ayah bagi tokoh utama, Residen Sudirman yaitu orang yang memberikan perintah kepada Musa untuk melakukan pengantaran surat rahasia ke Pak Moestopo, dan beberapa

karakter pejuang seperti Soleh yang menjadi karakter penyegar dalam cerita, ibu dari tokoh utama, Kioko yang menjadi karakter netralis, para tokoh bersejarah seperti Ir. Soekarno dan Moh. Hatta, Bung Tomo, para pejuang maupun para penduduk dan juga para tentara dari penjajah. Tokoh dalam film tersebut antara lain Musa, Yumna, Danu, John Wright, Tuan Yoshimura, Mr Ploegman, A.W.S Mallaby, Kioko, P.J.G. Huijer, Abdan, George VanDer, Sholeh, Ambon, Ibu Musa dan lain-lain.

Dari beberapa tokoh dalam film animasi *Battle of Surabaya* tersebut, peneliti mengkaji hanya beberapa tokoh saja yang memiliki peran penting dalam film itu, yaitu di mana tokoh tersebut memiliki pengaruh dalam cerita, atau bisa dikatakan cerita tidak akan tersampaikan dan menghibur tanpa adanya tokoh itu. Untuk tokoh yang dikaji dalam penelitian ini antara lain :



Musa



Yumna



Danu



Residen Sudirman



John Wright



Sholeh



Ketua Kipas
Hitam

Tuan
Yoshimua

Gambar 25. Pemilihan Tokoh Sebagai Objek Penelitian
(Sumber: https://www.youtube.com/watch?v=Jar7zUU_KIs, 2018)

Pembuatan karakter memiliki beberapa poin penting, seperti dalam buku Merancang Film Kartun oleh Suyanto dan Aryanto, didapat sebuah kesimpulan bahwa dalam pembuatan karakter meliputi merancang desain tokoh itu sendiri, merancang desain standar *property* dan *vegetasi*, dan juga merancang warna pada tokoh. Buku *Making Comic* oleh M.S Gumelar menyebutkan tiga poin dalam menggambar karakter, yaitu ekspresi wajah, *gesture*, dan *character chart*. Sedangkan menurut McCloud menyebutkan tiga ukuran dalam membuat sebuah karakter yaitu, rancangan karakter, ekspresi wajah, dan bahasa tubuh, di mana dari ketiganya memiliki ciri untuk menjadikan sebuah karakter yang baik, yaitu jiwa, ciri khas dan sikap ekspresif. Sebenarnya dari ketiga teori tersebut dalam pembuatan karakter hampir sama, hanya berbeda dalam istilah yang digunakan. Kemudian untuk visualisasi warna digunakan di dalam setiap poin yang divisualisasikan. Dari beberapa pendapat di atas, peneliti menarik kesimpulan untuk dijadikan poin penting dalam penelitian visualisasi karakter, yaitu.

- a. **Desain karakter**, yaitu memvisualisasikan bagaimana bentuk karakter tersebut, seperti proporsi tubuh, posisi tubuh tampak dari depan, samping maupun belakang dan juga bentuk dari wajah.

- b. **Property**, yaitu pelengkap atau pendukung yang ada pada tokoh, bisa meliputi baju, tas, topi, senjata dan lain-lain.
- c. **Ekspresi**, yaitu visual dari emosi yang ada dalam tokoh tersebut, seperti saat tertawa, marah, serius, kaget dan lain-lain, yang di mana setiap tokohnya memiliki ekspresi yang berbeda dilihat dari karakter yang dimiliki.

3. Sumber Data

Sumber data dapat dikelompokkan jenis dan posisinya, mulai dari yang paling nyata sampai dengan yang paling samar-samar, dan mulai dari yang paling terlibat sampai dengan yang bersifat sekunder (Sutopo, 2006:49). Data diperoleh melalui sumber data primer dan sumber data sekunder. Sumber data primer adalah pencarian data yang diperoleh secara langsung dari pihak atau tangan pertama sehingga bersifat valid karena diperoleh bukan dari perantara maupun media yang lain. Sumber data sekunder adalah pencarian data yang diperoleh dari sumber yang sudah ada atau data yang diperoleh bukan dari pihak terkait.

a. Sumber Data Primer

- 1) Gambar desain karakter tokoh dalam film animasi *Battle of Surabaya*

Data primer yang menjadi data pokok dalam penelitian ini adalah data berupa gambar karakter tokoh dari film animasi *Battle of Surabaya* di mana gambar tersebut menjadi objek yang diteliti. Gambar desain karakter diperoleh dengan proses observasi terlebih dahulu ke MSV Studio sebagai pihak yang memiliki data dari objek penelitian. Awalnya penelitian ini mengambil gambar tokoh karakter tersebut melalui potongan film *Battle of Surabaya*, namun karena penelitian ini lebih fokus

kearah karakter maka pihak MSV Studio memberikan file berupa desain karakter dari masing-masing tokoh yang diteliti. Namun pemberian desain karakter tersebut memiliki beberapa persyaratan yang harus dipenuhi, seperti menjaga kerahasiaan dari file yang berupa gambar tersebut agar tidak tersebar karena bersifat rahasia dan juga memberikan sebuah surat pertanggung jawaban atas file yang diberikan tersebut.

2) Informan atau Narasumber

Sumber data pokok yang kedua yaitu wawancara. Informan sebagai sumber data yaitu informan yang berperan dalam pembuatan desain karakter dan beberapa informan yang mendukung lainnya seperti *crew* atau dari MVS Studio sendiri. Data melalui informan merupakan data untuk memperoleh informasi dalam rumusan masalah yang pertama, yaitu melakukan wawancara kepada *director Battle of Surabaya* yaitu Aryanto Yuniawan yang mana menjadi bagian yang memutuskan bagaimana desain tersebut dibuat dan wawancara terhadap *creator* dari karakter tersebut yaitu Dida Kharisma. *Creator* tersebut memiliki tugas untuk mendesain dan membuat sebuah karakter, namun untuk keputusan bagaimana desain tersebut disetujui ditangani oleh *director Battle of Surabaya*.

Kegiatan wawancara dilakukan dengan mengupas bagaimana desain karakter diciptakan dan mengapa desain karakter tersebut dibuat sedemikian rupa. Wawancara yang dilakukan harus menunggu persetujuan dari pihak yang terkait yaitu *director* dan juga *creator* dari

film animasi *Battle of Surabaya*, dan juga sebelumnya harus memiliki persetujuan dalam meminta file berupa gambar karakter tokoh yang diminta kepada pihak MSV Studio, karena *director* yang memiliki keputusan tentang pemberian file.

3) Tempat dan Lokasi

Tempat dan lokasi untuk penelitian ini sebagai sumber data yaitu di Universitas AMIKOM Yogyakarta, tepatnya di MSV Studio. Data yang didapat di lokasi tersebut berupa beberapa penghargaan yang pernah diraih oleh film *Battle of Surabaya*, seperti beberapa foto piala, sertifikat, foto saat proses *dubbing* film dan lain-lain. Data tersebut sengaja di perlihatkan di dinding tembok MSV Studio sebagai hasil pencapaian yang telah diperoleh selama ini.

b. Sumber Data Sekunder

1) Buku, Jurnal, dan Skripsi

Informasi penguat subjek diperoleh dari beberapa buku, jurnal maupun skripsi di mana dari ketiganya memuat tentang desain karakter, film animasi, atau tentang penganalisisan secara visual. Beberapa buku lebih cenderung ke teori dalam animasi, sedangkan jurnal dan juga skripsi lebih menekankan ke dalam cara penganalisisan secara visual dan juga penggunaan metode secara deskriptif.

2) Youtube

Youtube merupakan sebuah situs *web* berbagi video yang memungkinkan pengguna mengunggah, menonton, dan berbagi video

(Hopkins, 2006). Informasi yang berupa video dapat didapatkan di *youtube*, seperti tayangan ulang sebuah berita atau sebuah film, sebuah tayangan yang dibuat oleh seseorang dengan akun yang dimiliki dan lain-lain. Akun resmi *youtube* MSV Studio terdapat beberapa data yang memungkinkan untuk dijadikan data tambahan dalam proses penelitian skripsi ini, seperti trailer *Battle of Surabaya*, beberapa kegiatan seperti *screening* film, proses belakang layar dalam perancangan film, *workshop* dan lain-lain. Selain itu, di beberapa akun *youtube* juga memuat data seperti tayangan ulang berita dari televisi yang memberikan info tentang film tersebut.

3) Website

Selain dari *youtube*, beberapa data diperoleh dari situs *website* resmi dari MSV Studio maupun *website* yang mengulas atau membahas tentang film animasi 2D *Battle of Surabaya*. *Website* disebut juga *site*, situs *web*, atau portal. Secara makna sebuah *website* adalah sekumpulan halaman informasi yang disediakan melalui jalur internet sehingga bisa diakses di seluruh dunia selama terkoneksi dengan jaringan internet tanpa terbatas ruang dan waktu. Informasi dalam *website* lebih cenderung ke tulisan, tapi tidak menuntut kemungkinan disertai adanya video yang diunggah oleh pemilik *website* tersebut. Jika *youtube* lebih cenderung ke tayangan video, maka di dalam *website* memberikan informasi berupa tulisan yang dimuat oleh pengelola *website*.

4. Pengumpulan Data

Menurut Goetz & LeCompte (1984) dalam Sutopo (2006:66), berbagai strategi pengumpulan data dalam penelitian kualitatif secara umum dapat dikelompokkan ke dalam dua jenis cara, yaitu metode atau teknik pengumpulan data yang bersifat interaktif dan noninteraktif. Metode interaktif yaitu metode yang di mana memungkinkan peneliti dan sumber datanya saling mempengaruhi, sedangkan metode noninteraktif yaitu antara peneliti dan sumber data tidak ada pengaruhnya karena sumber data tidak mengetahui bila sedang diamati.

Penelitian ini menggunakan beberapa teknik dalam pengumpulan datanya, untuk metodenya menggunakan metode interaktif, yaitu proses penelitian yang bersangkutan antara peneliti dan sumber data. Teknik yang digunakan antara lain observasi, wawancara, dan dokumentasi.

a. Observasi

Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi atau pengamatan yaitu, proses untuk menggali data dari sumber data yang berupa peristiwa, tempat atau lokasi, dan benda serta rekaman gambar (Sutopo, 2006:75). Terdapat beberapa pelaksanaan dalam teknik observasi yaitu, observasi tak berperan, observasi berperan yang meliputi observasi berperan pasif, observasi berperan aktif dan observasi berperan penuh. Penelitian ini menggunakan teknik observasi berperan pasif yaitu pengamatan mengenai perilaku dan kondisi lingkungan penelitian yang bisa dilakukan baik secara formal maupun informal (Sutopo, 2006:76).

Observasi pasif dalam penelitian ini dilakukan dengan mengamati apa yang akan berpengaruh terhadap objek yang diteliti, yaitu karakter tokoh dalam film animasi *Battle of Surabaya*, seperti adanya gambaran tokoh film animasi tersebut dalam dinding MSV Studio, adanya beberapa pigura yang memajang gambar tokoh, beberapa penghargaan yang telah didapat dan lain-lain. Pengamatan pertama dilakukan dengan melihat film animasi *Battle of Surabaya*, namun setelah mendapatkan izin dan persetujuan dari pihak MSV Studio, karena film tersebut masihlah sangat dilindungi orisinalitasnya maka tidak semua bisa menikmati film tersebut. Kemudian pengamatan yang lain dilakukan setelah melihat film tersebut, seperti terdapatnya beberapa foto atau gambar sebagai sebuah pendukung dalam objek penelitian ini. Observasi dilakukan beberapa kali, dan setelah melakukan beberapa kegiatan observasi di atas maka kegiatan selanjutnya yaitu peneliti menyerahkan proposal dan juga surat pernyataan pertanggung jawaban atas file yang akan diperoleh nantinya sesuai dengan persyaratan dari pihak MSV Studio. Kemudian setelah data apa saja yang diminta untuk proses penelitian, pihak MSV memberikan data tersebut dan juga data utama.

b. Wawancara

Proses wawancara dilakukan setelah proses observasi awal, yaitu setelah benar-benar mendapatkan izin untuk memperoleh gambar berupa desain karakter tokoh yang diteliti dari pihak MSV Studio. Wawancara yang utama dilakukan secara mendalam untuk memperoleh informasi

mengenai bagaimana desain karakter dalam film animasi *Battle of Surabaya* terbentuk, di mana wawancara dilakukan dengan Aryanto Yuniawan sebagai *director* film *Battle of Surabaya*. Selain itu wawancara juga akan dilakukan ke beberapa *creator* dari karakter tokoh tersebut. Kegiatan ini membutuhkan beberapa kali wawancara sampai data yang diperoleh benar-benar cukup. Wawancara dalam penelitian ini menggunakan alat seperti kamera, alat perekam dan lain-lain di mana mampu mendukung dalam kegiatan penelitian ini.

c. Dokumentasi

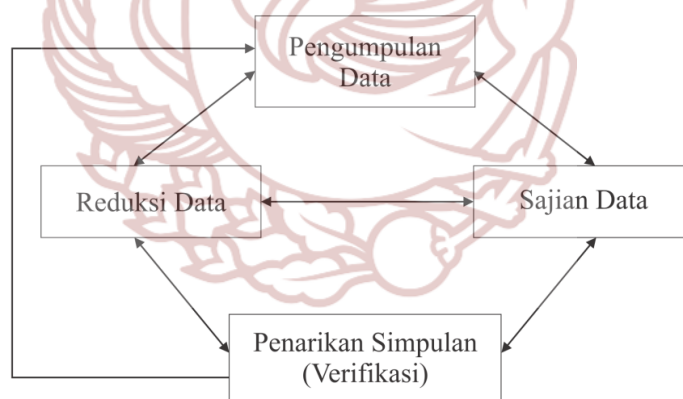
Kegiatan dokumentasi dilakukan selama proses observasi dan wawancara berlangsung. Seperti saat kunjungan awal ke MSV Studio yang terdapat beberapa data tambahan seperti penghargaan, kegiatan dalam proses pembuatan film dan lain-lain. Kemudian saat kegiatan wawancara juga menggunakan beberapa dokumentasi foto sebagai arsip dalam penelitian yang akan dilakukan ini.

5. Analisis Data

Penelitian kualitatif dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung dan setelahnya. Saat menggunakan wawancara, peneliti sudah melakukan sebuah analisis terhadap hasil wawancara, kemudian jika dirasa kurang peneliti akan melakukan wawancara lagi sampai data yang dibutuhkan terasa cukup. Penelitian ini menggunakan analisis data model Miles and Huberman. Aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh (Sutopo, 2006:119)

Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara, observasi dan dokumentasi yang telah dilakukan kemudian dicatat dan dikumpulkan. Dalam pengumpulan data selama dilapangan model Milles *and* Huberman, dalam catatan lapangan terdiri dari dua bagian yaitu deskriptif dan refreksi. Catatan secara deskriptif yaitu catatan alami tanpa adanya pendapat dan penafsiran dari peneliti, sedangkan catatan secara refreksi yaitu berupa kesan, pendapat, komentar yang nantinya akan dijadikan bahan data berikutnya.

Aktivitas dalam analisis data, yaitu *data reduction*, *data display*, dan *conclusion drawing/verification*. Model interaktif dalam analisis seperti bagan berikut :



Bagan 1. Bagan Model Analisis Interaktif Miles *and* Huberman
(Sumber: Sutopo, edisi ke 2, 2006:120)

Penelitian ini menggunakan tiga tahap analisis data, yaitu :

a. Reduksi Data

Tahap pertama dalam penelitian mulai dari pembuatan proposal dan beberapa perizinan yang memungkinkan untuk digunakan dalam proses

penelitian. Selain itu juga mencakup apa saja yang ditemui dalam proses penelitian dengan sebuah catatan lapangan secara deskriptif atau perekaman yang dilakukan, dan juga pembatasan-pembatasan dalam wawancara ataupun observasi.

b. Sajian Data

Pada tahap penyajian data dilakukan penyusunan hasil dari reduksi data yang telah dilakukan, namun bisa jadi reduksi data dan sajian data dilakukan bersamaan terhadap pengumpulan data. Sajian data disertai dengan sebuah gambar ataupun yang lainnya sebagai penguat data yang diteliti, dan juga pembuatan pengelompokan-pengelompokan sesuai golongannya agar memudahkan dalam proses penganalisisan data.

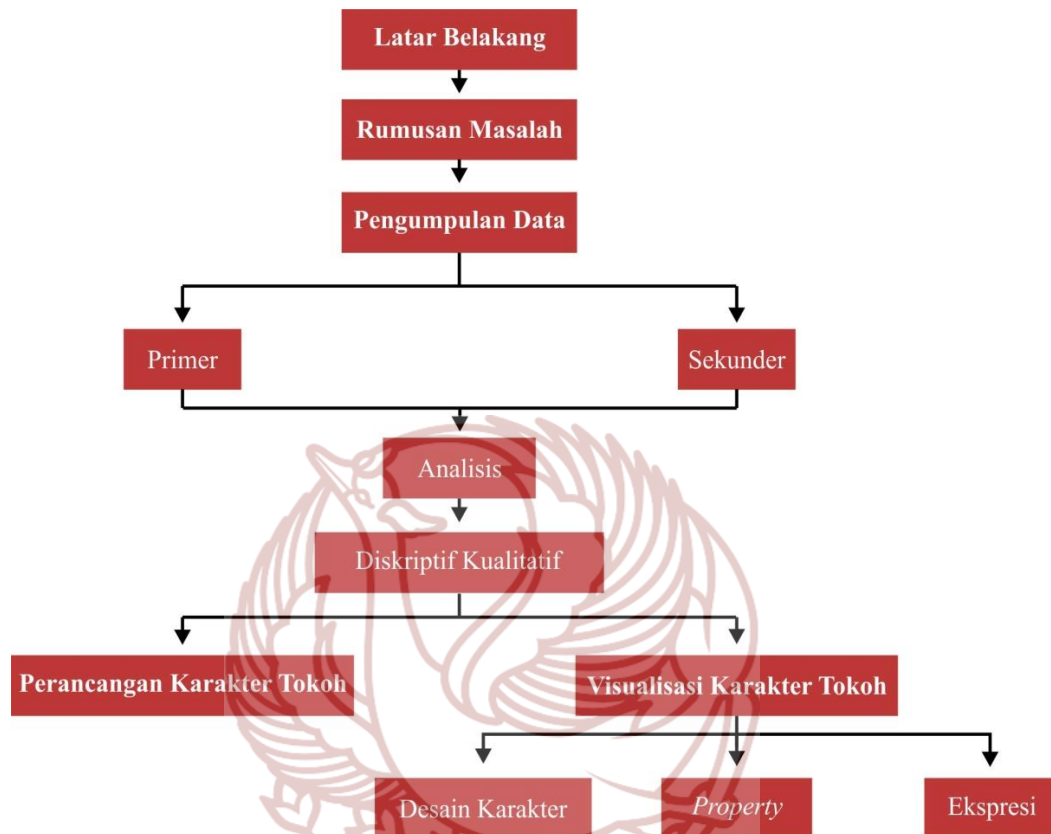
c. Pembahasan

Pembahasan meliputi verifikasi dan penarikan kesimpulan. Setelah mendapatkan data dari proses reduksi dan sajian data, maka penelitian ini mulai membahas apa yang menjadi tujuan utama dan kemudian menarik sebuah kesimpulan. Apabila kesimpulan masih belum terasa lengkap, maka peneliti bisa kembali lagi mencari data melalui reduksi dan sajian data, begitu juga seterusnya sampai kesimpulan yang didapatkan bisa sesuai.

H. SKEMA PENELITIAN

Bagan di bawah merupakan skema penelitian yang dilakukan dengan menganalisis data yang diteliti dengan menggunakan sebuah metode deskriptif

kualitatif yang kemudian mengupas tentang perancangan dan juga visualisasi dari desain karakter tokoh *Battle of Surabaya*.



Bagan 2. Skema Penelitian
(Sumber: Rika Okta Maulida, 2018)

I. SISTEMATIKA PENULISAN

Sistematika penulisan dalam skripsi ini terbagi menjadi 5 bab dengan sub bab yang berisi uraian dan juga penjelasan pada setiap topik yang dibahas di dalamnya.

Bab pendahuluan yang berisi sub bab seperti latar belakang yang mengulas tentang alasan dan dasar apa penelitian ini dilakukan, kemudian terdapat rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, tinjauan pustaka, kerangka

konseptual yang menjadi teori untuk mengupas penelitian, metode penelitian yang di dalamnya terdapat sub bab jenis penelitian yang akan dipakai, subjek penelitian, sumber data yang diperlukan dan juga pengumpulan data yang dilakukan. Kemudian terdapat analisis data, skema penelitian dan sistematika penulisan yang tertuang dalam Bab I.

Berikutnya pada Bab II yang memuat paparan objek kajian/penelitian atau gambaran umum dari MSV Studio dan juga tentang film animasi 2D "*Battle of Surabaya*" sendiri. Selanjutnya pada Bab III berisi tentang pembahasan pertama objek penelitian bagian perancangan tokoh karakter dalam film animasi *Battle of Surabaya*. Isi dari bab ini mengupas bagaimana merancang sebuah karakter dengan *style* yang digunakan oleh *director* dan juga *creator* film animasi tersebut.

Pembahasan yang kedua yaitu visualisasi desain karakter tokoh dalam film animasi *Battle of Surabaya*. Bab IV ini mengupas tentang desain karakter, *property* dari setiap tokoh, dan juga ekspresi dari karakter yang akan divisualisasikan, yaitu Musa, Yumna, Danu, Cak Soleh, Tuan Yoshimura, John Wright, Ketua Kipas Hitam dan Residen Sudirman.

BAB V yaitu bab penutup yang berisikan kesimpulan dan saran dari penelitian yang mencakup jawaban dari rumusan masalah dan juga terdapat saran untuk pihak yang terkait sehingga dapat memberikan manfaat dan menambah kekurangan dari penelitian ini.

BAB II

PAPARAN OBJEK PENELITIAN

A. Gambaran MSV Studio

MSV Studio merupakan sebuah studio animasi yang dimiliki oleh kampus STMIK AMIKOM atau yang sekarang sudah menjadi UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta. Sebelum menjadi sebuah studio animasi seperti sekarang ini, MSV Studio memiliki jalan yang begitu panjang. Awalnya adalah sebuah Perusahaan yang bernama PT. Mataram Surya Visi, berdiri pada tanggal 19 Juni 1993 yang bergerak pada bidang periklanan luar ruang. Kemudian pada tahun 2000 mulai berkembang menjadi sebuah perusahaan yang bergerak dibidang iklan dalam ruang dibawah naungan sebuah TV komersial. Pada tahun yang sama juga bisnis tersebut berubah menjadi *Production House* yang menjadi sebuah bisnis jasa periklanan dan jasa konsultasi serta membuat sebuah *company profile* atau program wisuda. Pada saat itu di mana para *crew* sembari mengerjakan sebuah proyek iklan *indoor* atau *outdoor* dari klien, juga belajar sendiri tentang animasi 2D dengan ilmu yang selama ini diperoleh dan diketahui diluar pakem perkuliahan STMIK AMIKOM atau yang saat ini bernama Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Tahun 2002 *Production House* tersebut mulai lepas dari PT. Mataram Surya Visi dan menjadi sebuah perusahaan tersendiri dengan nama PT. Mataram Surya Visi Sinema (MSV Sinema) yang secara keseluruhan berkembang memproduksi film animasi dan juga suatu *project* lainnya yang berkaitan dengan

animasi. *Project* yang dikerjakan selain membuat film animasi yaitu membuat sebuah animasi pendidikan dari perusahaan induk, yaitu Universitas AMIKOM. Terlepas dari itu, proyek tersebut juga digunakan untuk keperluan dalam pembangunan animasi di Indonesia yang pada saat itu MSV Studio hanya sekumpulan anak muda berjumlah 5 sampai 11 orang.

Web resmi MSV Studio menyebutkan ada beberapa *project* yang dikerjakan pada saat itu, Sejak tahun 2005 MSV Studio mengerjakan *project* baik yang berhubungan dengan pemerintah maupun *project* pribadi, beberapa diantaranya yaitu *project* dari Duta Lingkungan (ACIL), Program Pembelajaran Teknologi Komunikasi di Yogyakarta (6 episode), PT. Nada Cipta Nurani di Jakarta (Nabi Kidr dan Nabi Musa), Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia (Baruklinting), dan sebuah perusahaan di Singapura.

Aryanto selaku *director* dari MSV Studio, kemudian mengajukan untuk pembuatan film animasi ke pemilik STMIK AMIKOM, yaitu Prof. Muhammad Suyanto. Setelah disetujui dan mendapatkan pembiayaan, maka mulailah proses pembuatan film animasi. Beberapa tantangan dan perjalanan dilalui di dalam studio MSV tersebut, sampai akhirnya pembuatan film animasi yang berjudul *Battle of Surabaya* mampu merubah semuanya.

Terdapat beberapa film yang menjadi karya dari MSV Studio, baik yang berupa *film short movie*, *film series* maupun film layar lebar. Film yang telah digarap oleh MSV pictures antara lain yaitu :

1. Jatayu

Jatayu merupakan film pertama yang dihasilkan oleh MSV Studio di mana pembuatannya hanya menggunakan alat yang ala kadarnya. Film animasi Jatayu merupakan film *short movie*. Sinopsis dari film animasi Jatayu sendiri yaitu sebuah film animasi yang menceritakan seseorang bernama Jatayu yang tiba-tiba menjadi pahlawan di mana pada saat perjalanan lapangan sekelompok siswa SMA, salah satu murid tersebut melihat sosok monster diantara batu Candi Prambanan dari foto yang diambilnya dan monster tersebut mencari sebuah batu yang sengaja dibuang dari dunia monster karena bisa menyebabkan kerusakan Bumi, kisah Jatayu pun kemudian dimulai.



Gambar 26. Poster Film Jatayu
(Sumber: Web MSV Studio, 2018)

2. Lembah Halilintar

Film animasi selanjutnya yang dihasilkan oleh MSV Studio adalah Lembah Halilintar di mana film animasi tersebut juga termasuk film *shot movie*. Film ini menceritakan pertempuran seseorang bernama Halilintar dengan para musuhnya

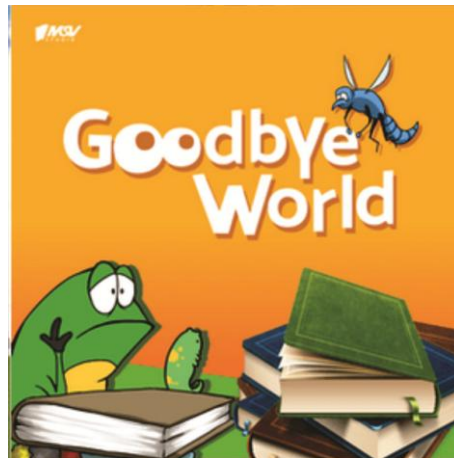
yang pada saat itu guru Halilintar mati karena kekuatan dari musuh tersebut, akhirnya Halilintar mencoba untuk membalas namun dia juga hampir berakhir seperti gurunya. Kemudian teman-teman Halilintarpun datang, namun keadaan berubah menjadi tentara dan para siswa SMA saling berhadapan, dan yang mereka lakukan adalah sebuah obsesif dalam pertempuran besar.



Gambar 27. Poster Film Lembah Halilintar
(Sumber: Web MSV Studio, 2018)

3. *Goodbye World*

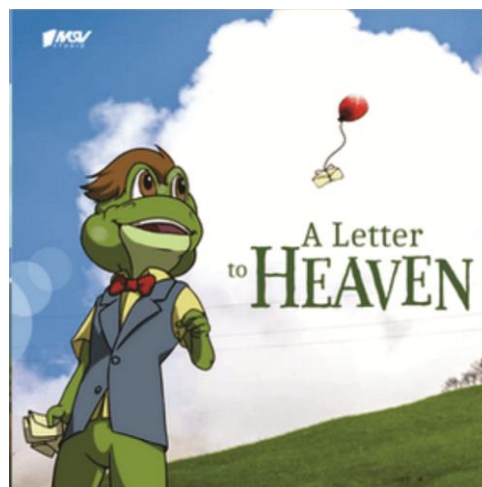
Goodbye World merupakan film *short movie* animasi 2D yang dibuat oleh MSV Studio. Sinopsis dari film animasi ini yaitu menceritakan sebuah kisah dari katak jantan yang jatuh cinta dengan katak betina, namun cintanya ditolak. Karena patah hati katak jantan tersebut ingin melakukan bunuh diri, namun gagal saat berulang kali mencoba untuk bunuh diri, kemudian saat ingin melakukan bunuh diri lagi katak tersebut bertemu dengan katak betina lainnya, dan akhirnya jatuh cinta lalu segera menciumnya. Pada saat itu katak jantan tersebut mati karena katak merah merupakan katak yang beracun.



Gambar 28. Poster Film *Goodbye World*
(Sumber: Web MSV Studio, 2018)

4. *A Letter to Heaven*

Film animasi 2D ini juga merupakan sebuah film *short movie* buatan MSV Studio dengan menggunakan tokoh yang sama dengan film animasi sebelumnya, yaitu tokoh katak. Film ini bercerita tentang seekor katak kecil dipanti asuhan yang bermimpi suatu saat akan diadopsi oleh sebuah keluarga, kemudian katak tersebut selalu mengirimkan surat dengan sebuah balon berharap Dewa mengabulkan harapannya tersebut.



Gambar 29. Poster Film *A Letter to Heaven*
(Sumber: Web MSV Studio, 2018)

5. Petualangan Abdan

Film animasi 2D Petualangan Abdan merupakan sebuah film yang dulunya pernah ditawarkan ke industri televisi, namun ditolak mentah-mentah. Selain itu film ini juga mendapat beberapa penghargaan seperti *Nominee Of International Urbanimation* tahun 2008 di Jakarta (*The Adventure Of Abdan – Kites*) dan juga penghargaan di Indonesia *Second Winner Of Digital Animation Cartoon Movie. Minister Of Industry Republic Of Indonesia* tahun 2009 di Jakarta (*The Adventure Of Abdan – Present Of Honesty*).

Petualangan Abdan bercerita tentang anak kecil berumur 4 tahun yang ceria lucu dan sedikit nakal. Abdan tinggal bersama neneknya karena tidak adanya ibu dan ayahnya dan Abdan selalu bertanya kenapa kedua orang tuanya meninggalkannya.



Gambar 30. Poster Film Petualangan Abdan
(Sumber: Web MSV Studio, 2018)

6. *The Professional* (Briptu Dorman)

Selain petualangan Abdan, film animasi 2D dengan judul Briptu Dorman juga sempat memperoleh penghargaan di *Nominee Of Animafest 2D Short*

Animated Film MNCTV (Briptu Dorman) tahun 2011 di Jakarta. Film animasi ini bercerita tentang petualangan polisi di tanah Indocartoon dan memerangi kejahatan yang ada disekitarnya. Film ini dikemas dengan genre komedi aksi.



Gambar 31. Poster Film *The Professional*
(Sumber: Web MSV Studio, 2018)

7. BOS (*Battle of Surabaya*) *The Series*

BOS *The Series* merupakan film dari *Battle of Surabaya*, hanya saja cerita dan visualnya berbeda, yaitu dengan visual *chibi* dan cerita lebih ke komedi, kehidupan sehari-hari dan juga memiliki pesan moral, namun untuk tokohnya tetaplah sama.



Gambar 32. Poster *The BOS Series*
(Sumber: Web MSV Studio, 2018)

8. *Battle of Surabaya*

Battle of Surabaya merupakan film yang membuat kemajuan di MSV Studio, pasalnya film yang awalnya hanya sebuah trailer dan kemudian dibuat film layar lebar, menjadikan *Battle of Surabaya* sebagai film animasi pertama buatan asli orang Indonesia yang tayang di Bioskop, dan film ini merupakan film unggulan yang pernah dibuat oleh MSV Studio.

Film animasi ini bercerita tentang anak kecil yang memiliki misi untuk mengantarkan surat rahasia sebelum insiden 10 November 1945 terjadi, dengan beberapa halangan dan juga musuh yang ingin menghalangi misi tersebut, Musa berjuang demi perdamaian bangsa Indonesia.



Gambar 33. Poster Film *Battle of Surabaya*
(Sumber: Web MSV Studio, 2018)

9. *Ajisaka*

Ajisaka merupakan film animasi yang pada saat ini sedang dikerjakan oleh MSV Studio, dan merupakan film layar lebar 3D pertama dari MSV Studio. Info filmnya sendiri masih dirahasiakan karna memang masih proses pengerjaan, hanya poster yang sudah dipublikasikan.



Gambar 34. Poster Film Ajisaka
(Sumber: Web MSV Studio, 2018)

Saat ini MSV Studio sudah memiliki pekerja pada bidangnya masing-masing sebanyak kurang lebih 200 orang yang meliputi *crew* animasi 2D dan animasi 3D juga divisi-divisi lainnya. Sebelumnya MSV Studio bernama MSV *pictures*, kemudian pada awal tahun sekitar bulan Maret 2018, mengganti namanya menjadi MSV Studio, namun belum diresmikan. Dan pada bulan Juni 2018 MSV *pictures* secara resmi berubah menjadi MSV Studio di mana perubahan juga terjadi bukan hanya dinamanya saja, melainkan logo dari MSV Studio sendiri.

B. Profile MSV Studio

1. Logo MSV Studio

Sebelumnya MSV Studio merupakan perusahaan yang memiliki nama MSV *pictures*, namun di awal tahun 2018 mulai berubah nama menjadi MSV Studio dan logo perusahaanpun juga berganti. Berikut ini adalah logo dari MSV *Pictures*.



Gambar 35. Logo Awal MSV Studio
(Sumber: *Facebook MSV Studio*, 2018)

Setelah MSV pictures berubah nama menjadi MSV Studio, logo baru dari perusahaan tersebut adalah sebagai berikut.



Gambar 36. Logo Baru MSV Studio
(Sumber: *Website MSV Studio*, 2018)

2. Visi dan Misi

Sebuah perusahaan selalu memiliki visi dan misi yang digunakan untuk tujuan dan juga harapan yang ingin dicapai sebagai landasan perusahaan tersebut didirikan. Adapun visi dan Misi dari MSV Studio, yaitu :

a. Visi

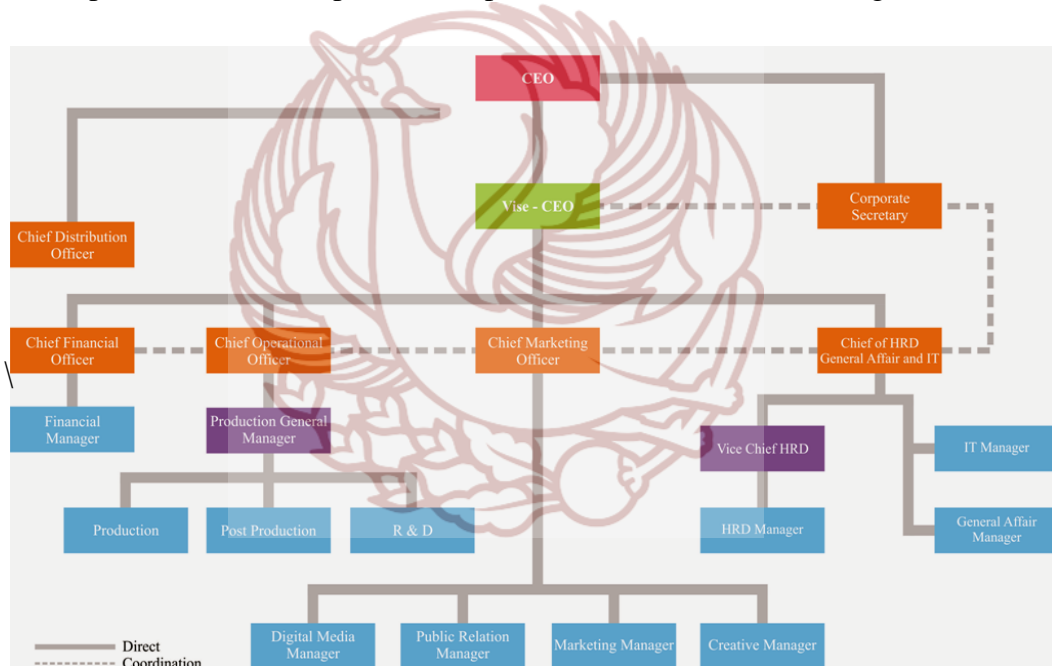
- 1) Membawa pulang sebuah harapan dan kebahagiaan.
- 2) Menjadi sebuah brand paling berharga sebagai studio animasi dunia.

b. Misi

- 1) Menginspirasi masyarakat untuk kehidupan yang lebih baik.
- 2) Untuk menarik perhatian dunia melalui film animasi.
- 3) Untuk menciptakan nilai melalui kreativitas berbasis budaya.

3. Struktur Perusahaan

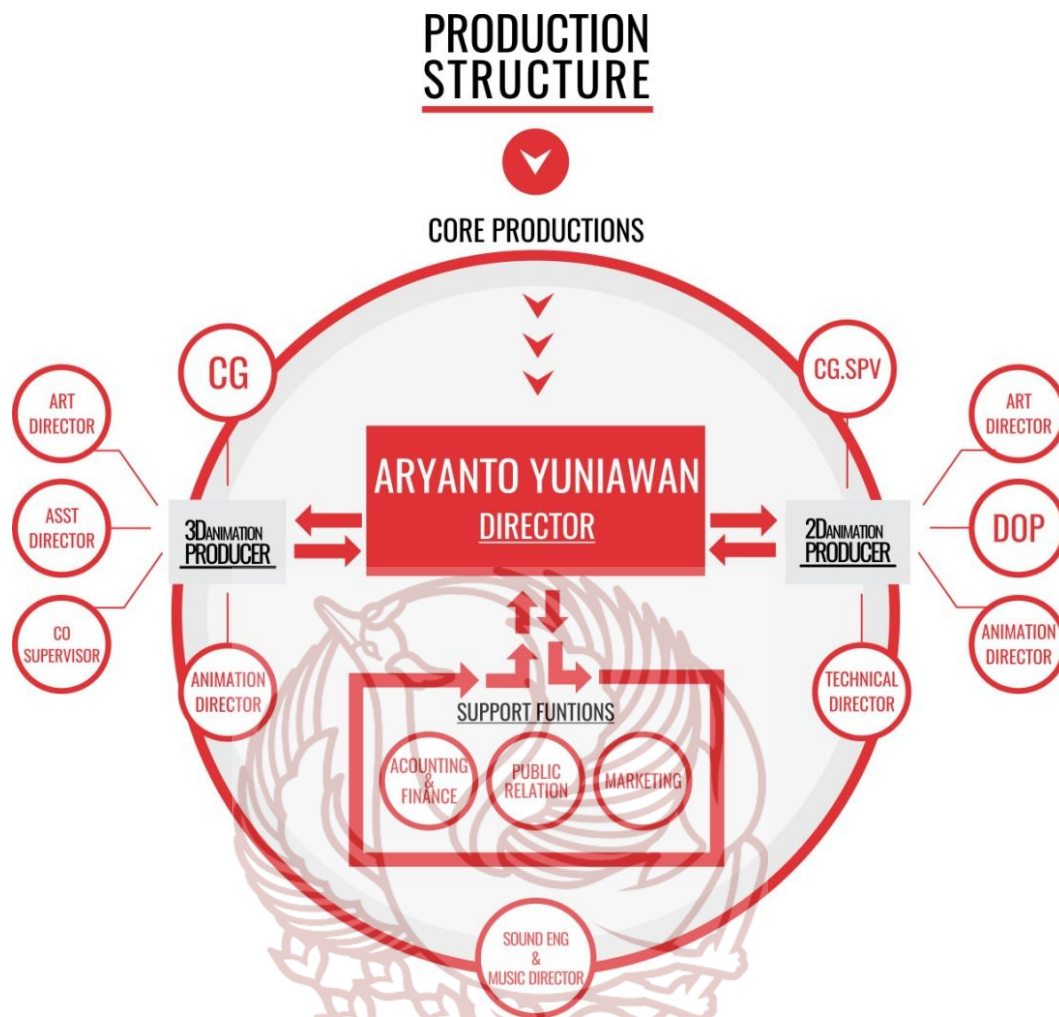
Setiap perusahaan atau bidang usaha memiliki sebuah struktur organisasi, begitu juga dengan MSV Studio yang di mana perusahaan tersebut terdiri dari beberapa divisi. Struktur perusahaan pada MSV Studio adalah sebagai berikut.



Bagan 3. Struktur Perusahaan
(Sumber: *Company Profile MSV Studio*)

4. Struktur Produksi

Struktur produksi merupakan sebuah struktur di mana produksi dalam membuat sebuah project film animasi itu berjalan. MSV Studio memiliki struktur dalam produksinya sebagai berikut.



Bagan 4. Struktur Produksi
(Sumber: *Company Profile* MSV Studio, 2018)

5. *Partners*

MSV Studio memiliki beberapa *partners* dalam menjalin suatu kerja sama, parners yang tercantum dalam company profile MSV Studio tersebut antara lain:

- a. *Minister for the Environment of the Republic of Indonesia.*
- b. *Ministry of Communication and Informatics of the Republic of Indonesia.*
- c. *Ministry for Tourism and Creative Economy of the Republic of Indonesia.*
- d. *Ministry of Industry of Republic of Indonesia.*

- e. *National Development Planning Agency of Indonesia.*
- f. *Center for Research & Communication Service of Higher Education of the Republic of Indonesia.*
- g. *Forestry and Plantation of Yogyakarta.*
- h. *Center for Technology & Education Communication of the Special Province of Yogyakarta.*
- i. *Konimex Ltd.*
- j. *DJARUM Ltd.*
- k. *Inna Garuda Hotel.*
- l. *STMIK AMIKOM Yogyakarta and a number of Universities in Yogyakarta.*
- m. *A number of companies from inside and outside the country.*

C. Film Animasi *Battle of Surabaya*

Film animasi *Battle of Surabaya* merupakan sebuah film animasi 2D yang dibuat asli oleh orang Indonesia dengan sebuah studio animasi yang bernama MSV pictures pada saat itu dan sekarang sudah berubah nama menjadi MSV Studio. Film animasi *Battle of Surabaya* menjadi film animasi 2D buatan Indonesia yang pertama tayang di bioskop dengan durasi sekitar 99 menit. Awalnya *Battle of Surabaya* merupakan sebuah trailer yang dibuat oleh sekelompok crew MSV Studio yang berjumlah 5 sampai 11 orang. Pada saat itu karena minimnya dana, tenaga dan juga fasilitas yang sangat kurang untuk membuat sebuah film animasi 2D layar lebar, maka Aryanto sebagai *director* hanya bisa menggarap trailer *Battle of Surabaya*. Pada awalnya ide diambil dari

sebuah film animasi yang sudah pernah dibuat yaitu Petualangan Abdan di mana dalam film tersebut mengangkat sebuah tema tentang pahlawan kecil, dan karena film tersebut tidak diminati oleh pasar jadi Aryanto dan kawan-kawan mulai berencana untuk mengangkatnya menjadi film layar lebar.

Buku *Beauty from Scratch "The Journey of MSV Pictures"* (2015:24) menjelaskan bahwa latar dari film animasi *Battle of Surabaya* berbasis pada budaya, yaitu suatu peristiwa historis yang terkenal yaitu insiden 10 November 1945 di Surabaya, ide ini diambil karena peristiwa tersebut memiliki nilai historis yang sangat tinggi bagi negara ini, dan merupakan suatu peristiwa sesaat Perang Dunia ke II, selain itu Insiden perang Surabaya menandai kekokohan Republik Indonesia sebagai negara merdeka hingga saat ini peristiwa tersebut diperingati seluruh Bangsa Indonesia sebagai Hari Pahlawan. Pesan dalam *Battle of Surabaya* adalah sebuah *tagline* yaitu "*no glory in war*" atau dalam bahasa Indonesia memiliki arti "tidak ada kejayaan di dalam perang".

Pembuatan sebuah trailer film animasi layar lebar dikerjakan selama kurang lebih 3 bulan dengan tenaga sekitar 11 orang. Selama kurun waktu tahun 2012 trailer tersebut mendapat penghargaan, diantaranya di *Winner Digital Animation INAICTA*, *Winner Indigo Fellowship PT. Telkom Indonesia*, dan masuk sebagai Nominasi *Appreciation Film of Indonesia* Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud). Kemudian pada tahun 2014 kembali memperoleh penghargaan sebagai *Winner People's Choice Award* dalam *International Movie Trailer Festival (IMTF)* dan menjadi salah satu nomine di *Best Foreign Animation Trailer* pada *The 15th Annual Golden Trailer Award 2014*. Setelah

mendapat banyak penghargaan, mulailah Aryanto dan semua *crew* MSV Studio pada saat itu mulai untuk membuat film layar lebar dengan menggandeng beberapa investor layar lebar. Berawal dari sini kemudian film animasi *Battle of Surabaya* mulai tercipta.

Prestasi dan penghargaan yang telah didapat, MSV Studio mulai menggarap film layar lebar *Battle of Surabaya* dengan alat yang sudah memadai dan juga dengan bertambahnya *crew* dalam pembuatan film animasi tersebut, dengan memulai membenahi trailer menjadi lebih baik dan lebih memiliki ikon. Pengerjaan film tersebut dikerjakan 180 orang dengan biaya kurang lebih 15 milyar rupiah.

Battle of Surabaya menggunakan sebuah cerita dengan latar sejarah dan juga cerita fiksi, tokohnya pun diambil dari tokoh sejarah dan membuat tokoh fiksi dari inti lakon cerita tersebut. Tokoh utama mengambil seorang anak kecil dengan umur berkisaran 13 tahun yang di mana film animasi tersebut lebih keranah kemanusiaan dan pahlawan yang berpesan bahwa siapapun dapat menjadi seorang pahlawan dengan caranya sendiri.

Film animasi *Battle of Surabaya* tidak hanya sekedar dibuat menjadi film animasi, namun banyak hal yang diperhitungkan dalam film tersebut, salah satunya yaitu menjadi sebuah film yang menarik bagi penonton. Hal ini memperhitungkan dengan apa yang sedang populer dan digemari oleh masyarakat, selain itu penciptaan latar juga dikerjakan sesuai dengan apa yang terjadi saat perang di Surabaya tersebut, bahkan beberapa *crew* harus mensurvei langsung ke Surabaya, mencari sejarah tempat dan juga senjata yang digunakan.

Intinya, dalam pembuatan film tersebut tidaklah asal membuat, setiap tokoh, tempat, senjata dan lain-lain diciptakan dengan sebuah alasan tertentu.

D. Sinopsis *Battle of Surabaya*

Cerita dari film animasi *Battle of Surabaya* diambil dengan latar sejarah di Indonesia, yaitu pada saat insiden 10 November 1945 di Surabaya. Pada insiden tersebut melahirkan sebuah peringatan yaitu Hari Pahlawan dengan Sumpah Pemuda yang begitu dikenal oleh Rakyat Indonesia. Pengemasan dari film animasi tersebut menggunakan sebuah tokoh atau lakon fiksi dalam menjalankan cerita tersebut dan juga beberapa tokoh sejarawan yang berpengaruh di perang 10 November 1945.

Film ini diawali dengan adegan pemboman kota Hiroshima dan Nagasaki oleh Sekutu, setelah itu Jepang mengakhiri perang melawan Sekutu. Penyerahan Jepang atas Sekutu tersebut ditandatangani di atas Kapal USS Missouri. Indonesia Merdeka! Lepas dari penjajahan Jepang. Tetapi langit Surabaya kembali memerah. Peristiwa Insiden Bendera di Hotel Yamato dan kedatangan Sekutu yang ditumpangi Belanda menuntut hak atas Hindia Belanda. Disisi lain juga terjadi gangguan oleh beberapa kelompok pemuda Kipas Hitam, sebuah organisasi paramiliter bentukan Jepang. Residen Sudirman, Gubernur Suryo, Pak Moestopo, Bung Tomo dan tokoh-tokoh lain membangkitkan semangat arek-arek Suroboyo & pemuda Indonesia untuk memilih bangkit melawan penjajahan.

Cerita *Battle of Surabaya* merupakan cerita adaptasi dari peristiwa 10 November 1945 di Surabaya. Musa, seorang remaja penyemir sepatu yang

kemudian membawa misi sebagai kurir surat-surat rahasia untuk para tentara dan milisi pejuang Indonesia. Selain surat rahasia Musa juga mengantar surat-surat pribadi para pejuang untuk keluarganya. Bersama sahabatnya Yumna (Maudy Ayunda) dan Danu (Reza Rahadian), Musa mengalami petualangan hebat hingga banyak kehilangan orang-orang yang dicintainya. Bagaimana petualangan Musa menyelesaikan misi-misinya diantara ancaman para musuh dan perang yang terjadi waktu itu, saksikan di Bioskop mulai tanggal 20 Agustus 2015! *BATTLE OF SURABAYA - There is no glory in war!* (MSV Studio:2018)

Sinopsis film animasi 2D *Battle of Surabaya* secara garis besar memiliki cerita seperti diatas, kisah seorang anak kecil penyemir sepatu saat mengantarkan sebuah surat rahasia di mana pada waktu terjadinya adalah 3 hari sebelum perang Surabaya 10 November 1945.

E. Penghargaan

Banyak penghargaan dari lomba-lomba film animasi yang telah diikuti oleh MSV pictures, terlebih lagi film animasi *Battle of Surabaya* yang memiliki banyak penghargaan International. Seperti yang telah dituliskan pada *web* resmi MSV Studio, penghargaan tersebut antara lain yaitu :

No.	Award	Keterangan
1.		<i>Winner Of People's Choice Award. International Movie Trailer Festival. 2013. California, USA.</i>

2.		<i>Nominee Of The Best Foreign Animation Trailer. Annual Golden Trailer Award.</i> 2014. California, USA.
3.		<i>Best Animation. Noida International Film Festival.</i> 2016. New Delhi, India.
4.		<i>Special Screening. New Chitose Airport International Animation Festival.</i> 2016. Hokkaido, Japan.
5.		<i>Grand Prize. Seoul International Cartoon And Animation Festival.</i> 2016. Seoul, Korea.
6.		<i>Special Screening. Athens Animfest.</i> 2016. Athens, Greece.
7.		<i>Official Selection. Fantoche International Animation Film Festival.</i> 2016. Baden, Switzerland.

8.		<i>Official Selection. Dingle International Film Festival. 2016. Dublin, Ireland.</i>
9.		<i>Official Selection. Holland Animation Film Festival. 2016. Utrecht, Netherlands.</i>
10.		<i>Gold Remi Award. The Houston International Film Festival. 2016. Houston, Texas.</i>
11.		<i>Best Animation. Nice International Filmmaker Festival Of World Cinema. 2017. Nice, France.</i>
12.		<i>Best Animation. Berlin International Filmmaker Festival Of World Cinema. 2017. Berlin, Germany.</i>

13.		<i>Best Animation. Milan International Filmmaker Festival Of World Cinema. 2017. Milan, Italy.</i>
14.		<i>Official Selection. London International Filmmaker Festival Of World Cinema. 2018. London, United Kingdom.</i>
15.		<i>Best Animation. Five Continents International Film Festival. 2018. Puerto La Cruz, Venezuela.</i>
16.		<i>Best Writer. Alternative Film Festival. 2018. Toronto, Canada.</i>
17.		<i>Best Animation. Hollywood International Moving Pictures Film Festival. 2018. Hollywood, USA.</i>
18.		<i>Best Animation. The Goddess Nike Awards Film Festival. 2018. London, United Kingdom.</i>

19.		<i>Best Animation. European Cinematography Award. 2018. Warsawa, Polandia.</i>
20.		<i>Best Animation. Festival Internacional De Cine Del Cono Sur. 2018. Valparaíso, Chili.</i>
21.		<i>Best Animation. Amsterdam International Film Festival 2018. Amsterdam, Netherlands.</i>
22.		<i>Best Animation. Oniros Film Award. 2018. Aosta, Italia.</i>
23.		<i>Outstanding Achievement Award. Calcutta International Cult Film Festival. 2018. Calcutta, India.</i>

[Tabel 1. Penghargaan Film Animasi *Battle of Surabaya*
(Sumber: MSV Studio, 2018)

Selain penghargaan yang didapat dari kategori Internasional, MSV Studio sebelumnya telah memperoleh penghargaan dari kategori Nasional. Selain penghargaan dari trailer *Battle of Surabaya*, penghargaan tersebut diperoleh dari film-film animasi lainnya yang pernah dibuat, antara lain.

1. *Merit Winner Of ICT Award Category. Digital Animation Inaicta. Minister For Communication And Information Technology. 2000. Jakarta, Indonesia.*
2. *Nominee Of International Urbanimation. (The Adventure Of Abdan – Kites). 2008. Jakarta, Indonesia.*
3. *Second Winner Of Digital Animation Cartoon Movie. Minister Of Industry Republic Of Indonesia. (The Adventure Of Abdan – Present Of Honesty). 2009. Jakarta, Indonesia.*
4. *Nominee Of Animafest 2D Short Animated Film MNCTV. (Briptu Dorman). 2011. Jakarta, Indonesia.*
5. *Winner Of ICT Award Category. Digital Animation Inaicta. Minister For Communication And Information Technology. 2012. Jakarta, Indonesia.*
6. *First Winner Of Indigo Fellowship Category. PT Telekomunikasi Indonesia. 2012. Jakarta, Indonesia.*
7. *Nominee Of Apresiasi Film Indonesia. Art And Film Board Of Ministry Of Culture & Education. 2012. Jakarta, Indonesia.*

BAB III

PERANCANGAN TOKOH KARAKTER

DALAM FILM ANIMASI “*BATTLE OF SURABAYA*”

A. Tokoh Dalam Film Animasi 2D *Battle of Surabaya*

Film Animasi 2D *Battle of Surabaya* memiliki beberapa tokoh, dari tokoh sejarah sampai dengan tokoh fiksi yang memang sengaja dibuat. Film tersebut mengambil *setting* sejarah pada waktu insiden 10 November 1945 di Surabaya, namun untuk ceritanya yaitu saat 3 hari sebelum insiden tersebut berlangsung. Tokoh sejarah yang muncul dalam film animasi tersebut antara lain Ir. Soekarno dan Muh. Hatta pada saat sedang memproklamasikan kemerdekaan Republik Indonesia, dan juga terdapat adegan pidato Bung Tomo yang bertujuan untuk menyemangati arek-arek Surabaya pada saat itu. Selain itu juga terdapat tokoh sejarah lain yaitu Residen Sudirman dimana pada cerita *Battle of Surabaya* tersebut Residen Sudirman memiliki peran yang penting, yaitu menugaskan Musa untuk mengantarkan surat rahasia. Cerita tersebut melibatkan suatu kelompok dari Jepang yang bernama Kipas Hitam yang mana sebenarnya memang ada dalam sejarah namun tidak terlalu dikenal oleh masyarakat.

Tokoh fiksi yang digunakan untuk lakon cerita *Battle of Surabaya* antara lain yaitu Musa, Yumna, Danu, Tuan Yoshimura, Soleh, John Wright dan Ketua Kipas Hitam memiliki peranan masing-masing dalam film tersebut. Penelitian ini akan membahas beberapa dari karakter film animasi *Battle of Surabaya* dimana tokoh yang akan dibahas memiliki peran penting dalam jalannya cerita. Tokoh

yang akan dikaji sesuai dengan pertanyaan penelitian ini adalah tentang visualisasi tokoh fiksi dalam film *Battle of Surabaya* yaitu, Musa, Yumna, Danu, Tuan Yoshimura, Soleh, John Wright dan Ketua Kipas Hitam. Visualisasi tokoh Residen Sudirman yang merupakan satu satunya tokoh asli sejarah juga akan dibahas karena memiliki lakon yang penting dalam cerita tersebut.

Musa merupakan tokoh utama yang menjadi lakon cerita dimana Musa adalah anak kecil berumur 13 tahun yang bekerja sebagai penyemir sepatu, namun karena suatu keperluan untuk menyampaikan pesan rahasia, maka Musa harus mengirim surat tersebut tanpa diketahui oleh pihak Belanda. Berikut adalah gambaran dari Musa, tokoh utama dari film animasi 2D *Battle of Surabaya*.



Gambar 37. Musa
(Sumber: *Youtube Trailer Battle of Surabaya*, 2018)

Tokoh fiksi lainnya yaitu Yumna sebagai tokoh protagonis, yang merupakan teman dari Musa dan selalu membantu Musa dalam setiap masalahnya seperti saat adegan surat yang dibawa Musa hampir diketahui oleh pihak Belanda. Yumna merupakan ras Jawa dengan Cina dan menganut agama kristen. Berikut adalah gambaran dari tokoh Yumna.



Gambar 38. Yumna
(Sumber: *Youtube Trailer Battle of Surabaya*, 2018)

Kemudian ada tokoh fiksi bernama Danu yang merupakan pejuang pada peperangan tersebut. Danu adalah kakak angkat dari Yumna yang saat orang tua Yumna dibunuh, Danu kemudian menyelamatkan Yumna. Berikut gambaran dari tokoh Danu.



Gambar 39. Danu
(Sumber: *Youtube Trailer Battle of Surabaya*, 2018)

Tokoh fiksi dalam cerita film *Battle of Surabaya* yang lain yaitu Tuan Yoshimura yang di dalam cerita tersebut berperan sebagai tokoh yang membantu rakyat Indonesia dengan memberikan informasi rahasia. Selain itu Tuan

Yoshimura menjadi sosok ayah bagi Musa karena ibu Musa dulunya pernah bekerja di tempat Tuan Yoshimura. Berikut adalah gambaran dari Tuan Yoshimura.



Gambar 40. Tuan Yoshimura
(Sumber: *Youtube Trailer Battle of Surabaya*, 2018)

Tokoh fiksi lain yang berperan sebagai bumbu agar cerita dalam film tersebut tidak selalu tegang yaitu Cak Soleh. Cak Soleh merupakan pejuang pada saat itu dan merupakan tokoh penghibur. Berikut adalah gambaran dari tokoh Cak Soleh.



Gambar 41. Cak Soleh
(Sumber: *Youtube Trailer Battle of Surabaya*, 2018)

Tokoh fiksi antagonis pada film animasi *Battle of Surabaya* bernama John Wright yang merupakan seorang tentara Inggris yang bertugas untuk mengelola stabilitas di Surabaya dan juga merupakan musuh Musa yang ingin menggagalkan dalam penyampaian pesan rahasia yang dipegang oleh Musa. Berikut adalah gambaran tokoh John Wright.



Gambar 42. John Wright
(Sumber: *Youtube Trailer Battle of Surabaya*, 2018)

Selanjutnya terdapat tokoh fiksi lain yaitu Ketua Kipas Hitam yang bernama Kazu Hiro, namun nama tersebut merupakan nama fiksi dari Ketua Kipas Hitam. Kazu Hiro memiliki pengaruh terhadap cerita dikarenakan masa lalu Yumna yang berada di kelompok tersebut. Berikut gambaran dari tokoh Ketua Kipas Hitam.



Gambar 43. Ketua Kipas Hitam
(Sumber: *Youtube Trailer Battle of Surabaya*, 2018)

Karakter terakhir adalah karakter dari Residen Sudirman yang merupakan satu-satunya tokoh asli dalam sejarah yang akan di analisis dalam penelitian ini. Residen Sudirman memiliki peran penting dalam film animasi *Battle of Surabaya*, yaitu yang menugaskan Musa untuk mengantarkan surat rahasia tersebut kepada Pak Moestopo. Berikut gambaran dari tokoh Residen Sudirman.



Gambar 44. Residen Sudirman
(Sumber: *Youtube Trailer Battle of Surabaya*, 2018)

Karakter tokoh yang telah disebutkan di atas merupakan tokoh yang akan dianalisis visualnya sesuai dengan rumusan masalah yang telah dibuat, yaitu perancangan dan juga analisis visual yang dijabarkan secara deskriptif.

B. Perancangan Tokoh dalam Film Animasi *Battle of Surabaya*

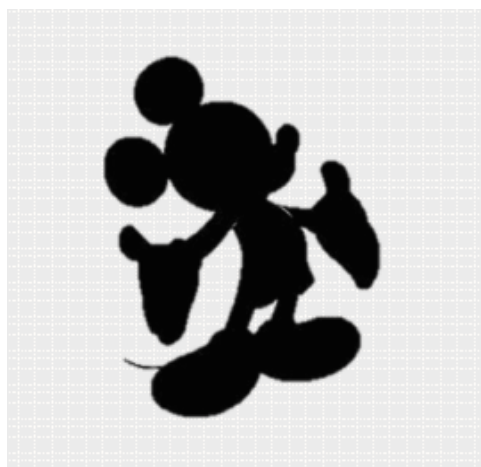
Pembuatan film animasi tentunya harus didahului dengan membuat suatu perancangan yang baik, meliputi perancangan dari segi cerita, *setting* cerita, karakter, *property*, dan lain-lain. Membuat film animasi tidak hanya asal membuat, namun harus memperhatikan beberapa aspek dalam perancangannya, termasuk perancangan untuk tokoh dalam film animasi tersebut, karena tokoh merupakan sosok yang akan memainkan lakon dari film yang akan dibuat. Begitu

juga dalam film animasi 2D *Battle of Surabaya*, dalam perancangan tokohnya tidak hanya membuat desain tokoh kemudian selesai, namun dalam perancangan tokoh tersebut memiliki banyak pertimbangan dan juga alternatif-alternatif dalam desain karakter tokohnya.

Salah satu yang harus diperhatikan dalam perancangan karakter yaitu sebuah ciri atau karakter yang ikonik, seperti yang dikatakan oleh Aryanto Yuniawan (CGO MSV Studio, 5 Juni 2018) sebagai *director* dalam film animasi 2D *Battle of Surabaya*.

“Jadi tidak hanya sekedar, karena begini, karakter itu harus terlihat ee..., jadi jadi begini ya, ini contohnya nih, ini karakter apa ?(Mickey Mouse) Kenapa tau itu Mickey Mouse ? Karena memiliki ciri, nah itu kan padahal tidak ada bentuknya kan, misalnya pernah nonton ini gak (*frozen*) ? padahal hanya bayangannya saja, nah ini tugas karakter desain, jadi dia walaupun tidak nampak secara fisik, dia harus secara *shadow* pun sudah langsung terlihat gitu, ya.”

Jadi dalam pembautan karakter *Battle of Surabaya* yang pertama yaitu memperlihatkan ciri dari karakter tersebut, yaitu dengan membuat gambar menjadi *shadow*. Berikut maksud dari gambar yang dibuat *shadow*.



Gambar 45. Contoh Penggunaan *Shadow*
(Sumber: *Behind The Scene BOS MSV Studio*, 2018)

Gambar di atas memperlihatkan sebuah *shadow* dari *Mickey Mouse*, walaupun visualnya tidak terlihat, namun dari *shadow* tersebut sudah dapat dilihat kalau itu adalah *Mickey Mouse*. Sehingga dalam perancangan sebuah karakter haruslah memperlihatkan ciri ikonik yang nantinya akan ada pada karakter tersebut.

Pada film animasi 2D *Battle of Surabaya*, perancangan tokoh karakter tersebut tentunya dilakukan oleh desainer karakter atau bisa di sebut *creator*. Berbeda dengan *creator* ilustrasi atau suatu film animasi yang di buat oleh perorangan yang cenderung lebih ke selera dari *creator*nya sendiri. Sedangkan film animasi yang dibuat oleh suatu kelompok bahkan dapat di katakan suatu perusahaan animasi, selalu terdapat suatu divisi yang memiliki wewenang untuk memutuskan bagaimana desain karakter itu dibuat, yaitu *director* atau sutradara maupun *script writer*, sehingga pembuatan karakter tersebut dilakukan sesuai dengan *brief* yang diberikan dalam divisi tersebut. Selain itu juga terdapat *art director* yang memiliki tugas sebagai pendukung *director* dalam sisi artistik. Pada divisi produser, *director*, dan juga *script writer* di MSV Studio pada saat pembuatan film animasi 2D *Battle of Surabaya*, divisi dipegang oleh satu orang, dikarenakan pada saat itu belum ada yang bisa melakukan pekerjaan tersebut.

Ada beberapa tahap dalam perancangan sebuah karakter di dalam pembuatan film animasi, namun dalam setiap industri film animasi tahapan-tahapan tersebut tidaklah sama dalam urutan yang dilakukan, tergantung bagaimana sistem industri tersebut bekerja. Namun beberapa hal yang selalu

dilakukan dalam pembuatan sebuah karakter untuk film animasi adalah sebagai berikut. (wawancara dengan, *creator Battle of Surabaya*, Dida 20 Agustus 2018)

1. Menentukan *Style* atau *Concept Art*

Perencanaan dalam pembuatan film animasi selalu memikirkan *style* apa yang nanti akan dibuat untuk film tersebut, karena *style* dalam animasi sangatlah banyak, seperti *style* dari Asia yang terkenal yaitu anime atau manga, *style* dari Amerika seperti Disney dan juga *style* dari Eropa seperti film animasi 3D *The Smurf*.

Film animasi *Battle of Surabaya* sendiri dalam *style* atau gaya dalam pengemasannya yaitu menggunakan gaya anime atau manga, seperti yang dikatakan oleh Aryanto (CGO MSV Studio, 5 Juni 2018).

“Kalau *style* film, atau aliran film ini, ini lebih kepada ee... *Japanese animation* atau anime, jadi kiblatnya ke anime. Jadi *stylenya* memang *style-style* anime tapi yang kita kondisikan dengan ee... *culture-culture* bangsa Indonesia.”

Terdapat perbedaan pengertian antara anime dan juga manga, manga lebih mengarah kepada komik buatan Jepang sedangkan anime merupakan sebuah film animasi buatan Jepang yang nama tersebut diambil dari kata “animation”, namun dari *style* visual seperti karakter, *effect* dan juga *background* tetaplah sama, yang membedakan adalah media dan juga proses produksinya.

Buku *Mastering Manga “Be a Perfect Mangaka’s”* oleh Senseno (2016:2) arti dari manga sendiri yaitu “gambar aneh” atau “sketsa spontan” yang diterjemahkan pada abad ke-18. Kata manga sendiri diambil dari literature Cina yaitu “manhua” dalam bahasa Mandarin dan Rakuten Kitazawa (seniman terkenal *ukiyo-e Hakusai*, 1876-1955) merupakan orang yang pertama kali mempopulerkan

kata manga dalam pengertian modern. Kemudian juga dijelaskan ciri dari *style* manga, yaitu penggambaran mata yang besar, mulut mungil dan rambut yang sedikit acak-acakan, selain itu juga ditegaskan bahwa daya tarik manga adalah kesederhanaan.

Battle of Surabaya sendiri memang menggunakan *style* manga atau anime dalam pembuatannya, dan dalam pemilihan *style*, *director* film *Battle of Surabaya* tersebut memiliki alasan kenapa mengambil *style* itu (CGO MSV Studio, 5 Juni 2018).

“Jadi saat ini, kenapa anime ? karena, sebenarnya kita bisa saja menciptakan ee... apa namanya ee... *style* yang sama sekali berbeda gitu ya, atau *style* kita sendiri, cuma karna ini kita awalnya ingin masuk ke dalam industri animasi dimana industri animasi untuk 2D yang terkenal saat ini adalah di Indonesia terutama *style* anime, makanya kita masuk kedalam bentuk itu.”

Jadi setelah *creator* mendapatkan *brief* dan juga naskah film dari *director* dan tim seperti *genre* film yang dibuat, *style* yang akan digunakan, latar belakang dari setiap karakter, jiwa atau sifat yang dimiliki oleh karakter dan lain-lain, maka mulailah *creator* mengimajinasikan dan memulai membuat karakter dengan beberapa alternatif yang kemudian nantinya akan di berikan ke *director* untuk memilih maupun merevisi karakter tersebut.

Selain itu dengan mengetahui jenis film dan juga naskah, *creator* juga membuat *concept art* atau bisa disebut dengan suatu contoh atau inspirasi yang akan digunakan sebagai riset dalam menciptakan desain disetiap karakter. Karena film animasi *Battle of Surabaya* merupakan film fiksi dengan latar belakang sejarah, maka *concept art* yang dibuat untuk setiap karakter yaitu dengan mencari

referensi saat zaman penjajahan berlangsung, seperti baju yang dikenakan para tentara dan juga penduduk, senjata yang digunakan dan lain-lain.

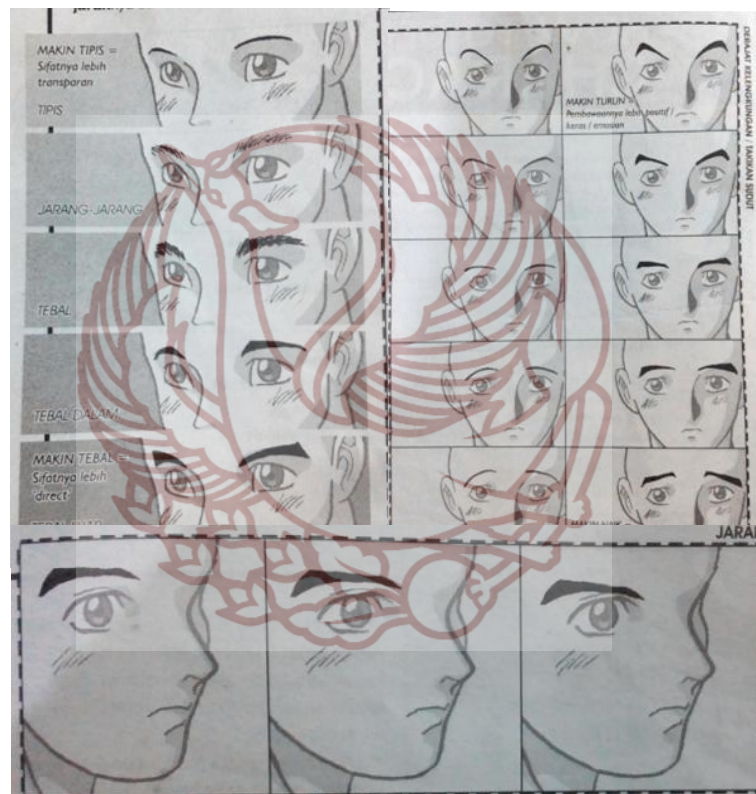
Ada beberapa hal yang membuat *style* manga atau anime memiliki sesuatu yang khas dalam penggambaran karakternya, seperti pada tinggi badan sebuah karakter. Pada *style* anime atau manga memiliki tinggi badan yang agak dilebih-lebihkan dengan kaki yang lebih panjang, seperti yang dikatakan oleh *director Battle of Surabaya*. Aryanto Yuniawan (CGO MSV Studio, 5 Juni 2018).

“Perbandingan, biasanya anime itu perbandingan kaki dan badannya itu adalah panjang, jadi panjangnya ini 2/3 dibanding dengan badannya, tokoh-tokoh anime.”

Berkaitan dengan pemilihan *style* anime atau manga yang telah dipaparkan oleh *director Battle of Surabaya*, maka dengan metode studi pustaka peneliti melakukan riset untuk mencari bagaimana ciri atau model dari anime secara visual yang digunakan dalam film animasi tersebut. Selain dari bentuk badan, sesuatu yang khas dari *style* anime atau manga yaitu terletak pada struktur wajahnya, seperti alis, mata hidung, mulut dan bentuk kepala. Buku “*Character Maker Vol.1*” oleh Tatsu Maki (2006:8) menjelaskan bagaimana cara membuat sebuah karakter dengan mengubah bentuk dan juga ukuran dari struktur wajah, terutama pada struktur wajah yang dapat menimbulkan sebuah cerita, seperti alis, mata, dan bentuk wajah.

Struktur wajah yang pertama yaitu bentuk alis yang mempengaruhi sebuah karakter yang akan dibuat. Gambar dibawah ini menjelaskan bahwa hanya dengan mengganti ukuran tebal dan tipis alis juga posisi ujung alis maka akan menciptakan karakter yang berbeda. Semakin tipis alis menggambarkan sifat yang

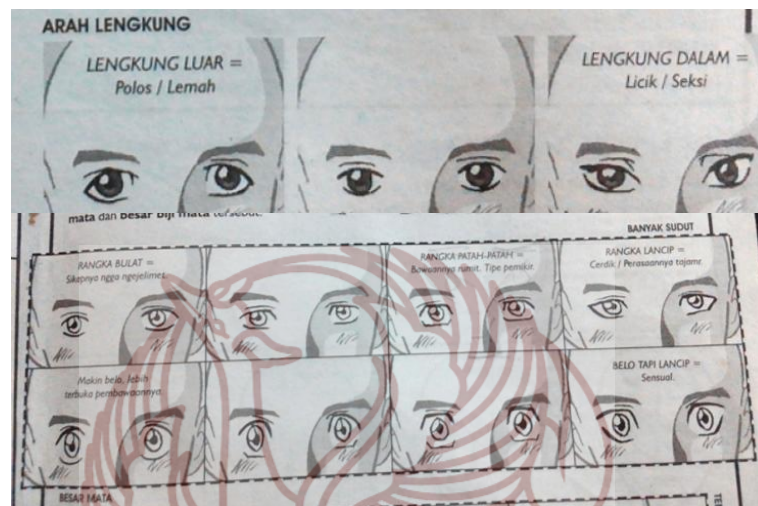
transparan dan jika alis semakin tebal memberikan kesan karakter yang sifatnya *direct*, kemudian jika bentuk alis semakin turun memberikan kesan karakter yang positif dan jika alis semakin naik akan memberikan pembawaan yang negatife. Kemudian apabila alis digambarkan jauh dari mata maka karakter tersebut memiliki kepribadian yang terbuka atau polos dan jika dekat dengan mata maka karakter memiliki kepribadian yang tertutup.



Gambar 46. Bentuk-Bentuk Penggambaran Alis
(Sumber: Tatsu Maki, 2018:8)

Struktur wajah kedua yaitu bentuk mata atau rangka mata yang juga sangat mempengaruhi dalam pembuatan sebuah karakter. Gambar di bawah ini menjelaskan bagaimana setiap perubahan rangka mata memiliki kesan yang berbeda pada setiap karakter yang akan diciptakan. Jika lengkungan mata kearah luar maka akan menimbulkan kesan polos, begitu sebaliknya jika lengkungan ke

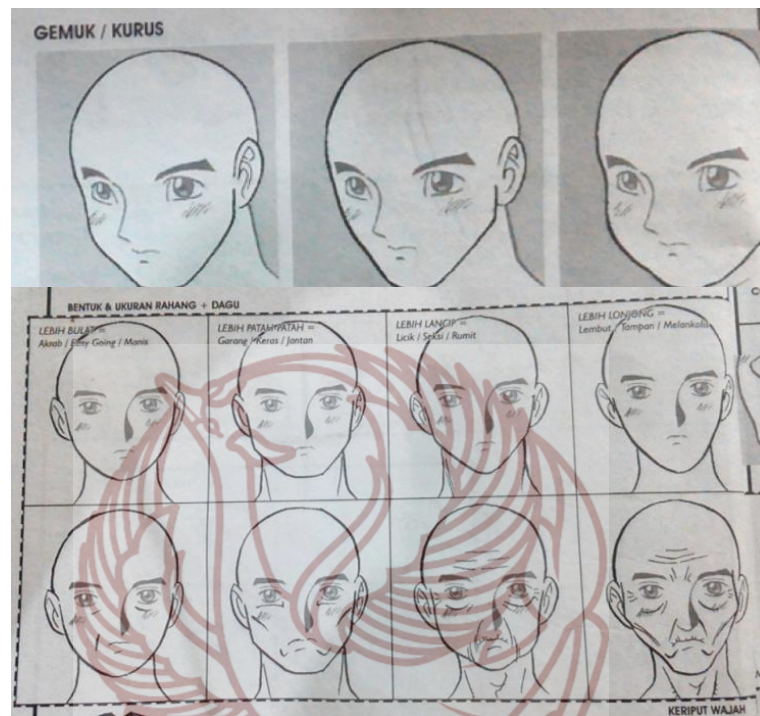
dalam akan timbul kesan mata lebih tajam. Kemudian untuk bentuk rangka mata juga memiliki kesan tersendiri, seperti rangka yang bulat akan lebih terlihat memiliki pembawaan terbuka sedangkan rangka yang lancip akan lebih terlihat cerdas dan *cool*.



Gambar 47. Bentuk-Bentuk Penggambaran Kerangka Mata
(Sumber: Tatsu Maki, 2018:9)

Selanjutnya adalah struktur wajah yang ketiga yaitu bentuk wajah yang juga sangat berpengaruh pada penampilan fisik dari karakter. Bentuk wajah memberikan informasi berupa usia dari tokoh tersebut, seperti anak-anak, remaja, dewasa atau orang tua dengan ukuran panjang pendeknya wajah dan juga kerutan yang terdapat pada wajah. Gambar di bawah ini menjelaskan ukuran untuk karakter kurus dan gemuk yang memiliki perbedaan pada rahang dan juga pipi. Kemudian di gambar kedua menjelaskan bahwa perubahan rahang dan juga dagu memberikan kesan berbeda pada karakter yang diberikan, seperti dagu yang bulat memberikan kesan akrab atau *friendly*, dagu yang patah-patah akan memberikan kesan jantan, dagu lancip akan memberikan kesan seksi sedangkan dagu yang

lonjong akan memberikan kesan lembut, selain itu pemberian kerutan akan membuat karakter tersebut berubah menjadi lebih tua bahkan menjadi sosok orang tua.



Gambar 48. Bentuk-Bentuk Wajah
(Sumber: Tatsu Maki, 2018:10)

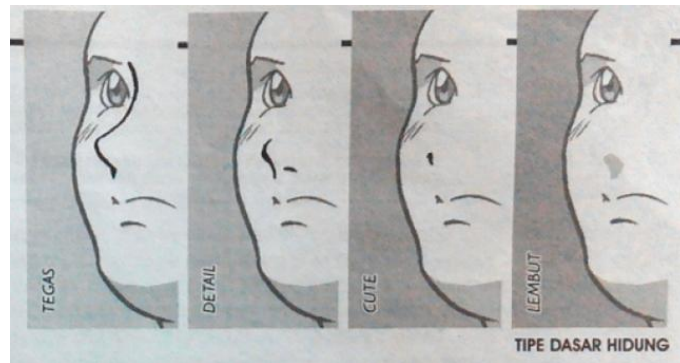
Jika membuat suatu perbedaan antara anak-anak, remaja, dewasa maupun orang tua dalam bentuk wajah maka gambar dibawah ini akan memperlihatkan bagaimana transformasi perubahan bentuk wajah tersebut.



Gambar 49. Perbedaan Ukuran Wajah
(Sumber: Amanokawa Osa, 2018:59)

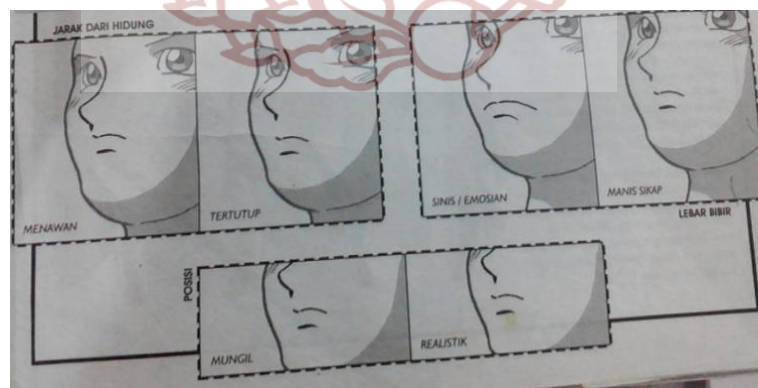
Pada tokoh anak-anak akan memiliki bentuk wajah yang pendek dan juga bulat, begitu juga saat mulai beranjak dewasa bentuk wajah tersebut akan terlihat lebih memanjang, selain itu perubahan pada mata juga berpengaruh pada transformasi dari anak-anak ke dewasa, biasanya untuk *gender* laki-laki semakin dewasa maka rangka mata akan terlihat lebih memanjang dan isian mata kecil. Animasi dalam *style* Jepang memiliki bentuk mata yang kadang terlihat aneh dan tidak memiliki bentuk seperti mata manusia asli, dan disitulah ciri animasi Jepang. Pembuatan mata anak-anak biasanya selalu menggunakan mata dengan rangka yang besar karena anak-anak memiliki kesan yang imut dan lucu namun disertai dengan bentuk kepala yang lebih pendek, jika kepala dibuat agak panjang maka tampilan tersebut memiliki kesan yang berbeda, yaitu bukan anak-anak lagi melainkan remaja. Jadi untuk menimbulkan sebuah kesan bahwa tokoh tersebut merupakan tokoh anak-anak, remaja, dewasa atau orang tua, penggambaran tersebut hanya memainkan bentuk mata dan juga panjang pendeknya bentuk wajah.

Struktur yang keempat adalah bentuk hidung, namun dalam hal ini tidak akan banyak mempengaruhi wajah atau memperlihatkan karakter yang dimiliki oleh tokoh. Bentuk hidung dari *style* manga atau anime sangatlah sederhana, hanya sekedar garis bahkan hanya titik. Penggambaran hidung yang sangat sederhana tersebut juga menggunakan sebuah gaya realita dan juga imajinasi.



Gambar 50. Bentuk-Bentuk Hidung
(Sumber: Tatsu Maki, 2018:11)

Struktur yang terakhir yaitu bibir, namun dalam penggambaran bibir pada *style* manga semua akan terlihat sama karena pada bentuk bibir tidak banyak memiliki cerita yang bisa diberikan, karena bibir member perwakilan pada emosi yang dituangkan, seperti sedang tertawa, sedih, diam dan lain-lain. Namun ada beberapa bibir yang mungkin memiliki bentuk yang agak berbeda dan juga jarak antara hidung dan bibir dapat menimbulkan kesan yang berbeda walaupun hanya sedikit, seperti gambar dibawah ini.



Gambar 51. Bentuk-Bentuk Bibir
(Sumber: Tatsu Maki, 2018:11)

Jadi untuk perancangannya karakter seperti bentuk badan, struktur wajah bentuk kepala, menggunakan *style* yang berjenis anime, walaupun model karakter

dalam anime itu berbeda-beda, namun ciri khas dari anime tidak dapat dihilangkan.

2. Merancang Karakter

Perancangan karakter dalam film animasi *Battle of Surabaya* dilakukan dengan *brief* yang telah diberikan oleh *director* yang mengurus film tersebut, seperti bagaimana latar belakang dari tokoh yang akan dibuat, jiwa dan sifat dari tokoh tersebut dan lain-lain. Kemudian *creator* membuat karakter sesuai dengan cerita yang dibuat terlebih dahulu kemudian mulai membayangkan dan mengimajinasikan bagaimana karakter tersebut terbentuk. Seperti apa yang telah dikatakan oleh *creator* dari *Battle of Surabaya* (*Supervisor Key MSV Studio*, 5 Juni 2018).

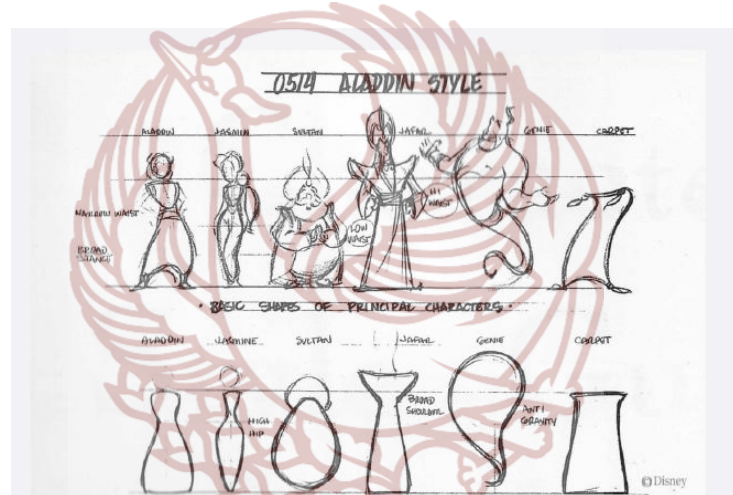
“Untuk perancangannya itu seperti ee... perancangan desain karakter di animasi biasanya, kita *briefnya* ngasih *consept art* dulu, *consept art* dulu. Dari berdasarkan *script* yang udah di bikin sutradara, Pak Ary nya kan udah bikin *script* kan, terus ee... di *florekan* ke tim terus dari cerita tersebut kita kan mulai mengimajinasikan desainnya itu seperti apa, nah dari gambaran imajinasi itu kita mendiskripsikan si karakter.”

Karakter dirancang dengan sebuah tampilan fisik yang akan diperlihatkan, seperti bentuk badan. Pembuatan bentuk badan atau postur tubuh kembali mengacu ke latar belakang dan juga sifat tokoh kemudian posisi tokoh tersebut dalam film sebagai apa. Perancangan karakter film animasi *Battle of Surabaya* tidak lepas dari sebuah grafik pembuatan karakter, yaitu *Basic Graphics Character Shape*, yang merupakan bentuk awal dari karakter yang akan dibuat dan juga merupakan suatu proses pembentukan karakter yang sesuai dengan lakon

yang dimainkan. Seperti yang dikatakan oleh *director Battle of Surabaya*. (CGO MSV Studio, 5 Juni 2018)

“Iya, ini kan misalnya contoh misalnya ini kayak kayak cak Soleh itu kan yang ditonjolkan perutnya, kalau ini kan tinggi kan gitu kan jadi kelihatan jahat, ini yang biasa, yang model model kotak kotak ini kan menunjukkan kekuatan, jadi gitu. Jadi ada teknik teknik di dalam kita untuk merancang sebuah karakter, harus terlihat sangat detail, atau sangat terlihat bentuknya walaupun di dalam siluet dan kita bisa mengenalinya.”

Basic Graphics Character Shape yang digunakan dalam perancangan karakter tersebut adalah seperti gambar dibawah ini.

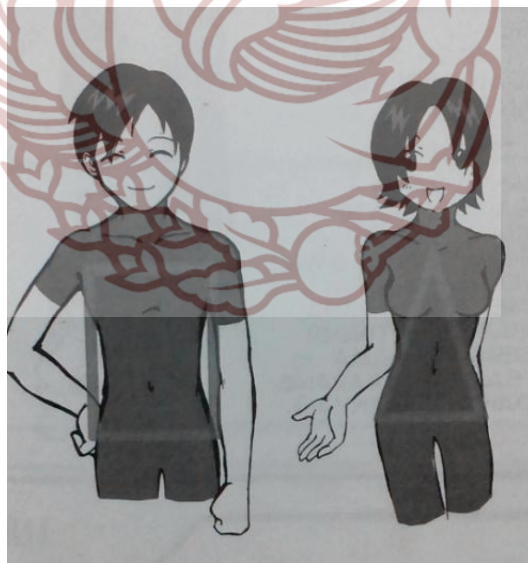


Gambar 52. Contoh *Basic Graphics Character Shape*
(Sumber: *Behind The Scene BOS MSV Studio*, 2018)

Dari gambar tersebut memperlihatkan awal mula perancangan sebuah karakter, yaitu dari sebuah bentuk geometri yang mewakili pembuatan karakter sesuai dengan perannya. Karakter yang dibangun melalui bentuk-bentuk sederhana seperti kotak, lingkarang, oval dan lain-lain dikembangkan menjadi sebuah karakter khusus yang mencerminkan watak dan sifat tokoh, dari tokoh yang memiliki watak keras, jahat, lembut, tampan, cantik dan lain sebagainya. Seperti bentuk dada yang lapang dapat mencerminkan watak yang keras, kuat,

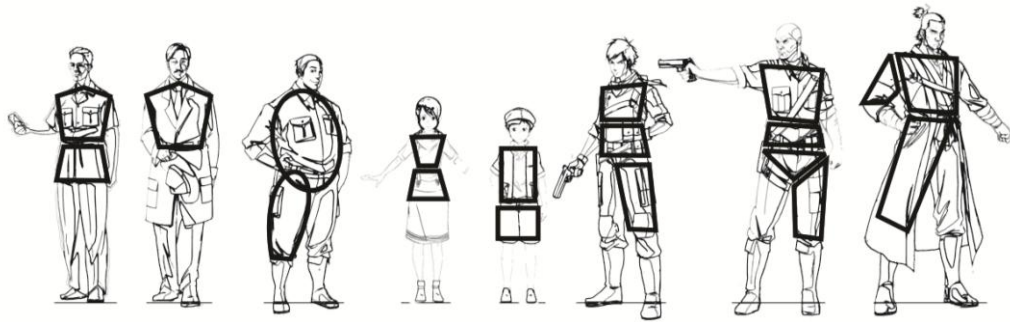
tangguh dan suka berkelahi selain itu bentuk tubuh yang didominasi dengan lekuk-lekuk dan bentuk dasar bulat mencerminkan tokoh yang lucu. (Ranang & Henri, 2009:100).

Buku “*Guide to Draw Manga Vol.2*” oleh Amanokawa Osa (2006:13) menyebutkan bahwa dalam penggambaran badan cowok digambarkan seperti persegi panjang pada bagian dada sampai pinggul sedangkan untuk tubuh wanita memiliki bentuk seperti segitiga. Kemudian untuk bagian bentuk dada laki-laki dewasa biasanya memiliki bentuk seperti trapezium terbalik. Sebagai contoh bentuk umum tubuh yang sudah disederhanakan dalam penggambaran manga adalah seperti dibawah ini.





Gambar 53. Perbedaan ukuran tubuh antara laki-laki dan perempuan (Sumber: Amanokawa Osa, 2018:13)





Jika dikaitkan dengan tokoh *Battle of Surabaya* yang akan di teliti, *Basic Graphics Character Shape* dari semua tokoh terlihat sebagai berikut.













Gambar 54. Karakter tokoh *Battle of Surabaya* yang diteliti
(Sumber: MSV Studio, 2018)

Pada film *Battle of Surabaya* dalam pembuatan karakter juga menggunakan teori tentang *Basic Design Character Shape* yang merupakan suatu bentuk dasar dari tubuh tokoh yang akan dibuat dan setelah itu pembuatan beberapa sketsa dilakukan oleh *creator*. Untuk penggunaan *Character Shape* di setiap tokoh dari gambar adalah sebagai berikut.

Nama Tokoh	Karakter Desain	<i>Character Shape</i>	Penjelasan
Musa			Karakter Musa digambar dengan <i>shape</i> kotak, dan <i>shape</i> tersebut menggambarkan bentuk tubuh yang masih natural di mana bentuk tubuh yang dimiliki oleh anak kecil. Seperti yang dikatakan oleh <i>Director Battle of Surabaya</i> , Aryanto Yuniawan, “yang model model kotak kotak ini kan menunjukan kekuatan, jadi gitu”. Jadi <i>shape</i> kotak lebih ke pada tokoh yang memiliki semangat dan kekuatan.

Yumna			<p>Tokoh Yumna memiliki bentuk <i>shape</i> kotak namun bagian bawahnya memiliki ukuran lebih kecil, dikarenakan Yumna adalah tokoh perempuan feminim, sehingga dalam pembentukannya bagian pinggang lebih terlihat kecil, berbeda jika tokoh tersebut adalah perempuan yang berbadan besar.</p>
Danu			<p>Tokoh Danu merupakan tokoh yang sudah berumur dewasa, sehingga dalam pembuatan karakternya menggunakan <i>shape</i> kotak dengan kesan bidang, artinya badan bagian atas dari tokoh Danu adalah bidang. Kemudian juga memiliki kaki yang panjang sehingga terkesan gagah.</p>

Cak Soleh			<p>Cak Soleh merupakan tokoh sebagai pencair suasana, yaitu tokoh yang memiliki sifat lucu. <i>Shape</i> yang digunakan dalam perancangan tokoh Cak Soleh adalah bulat, dimana <i>shape</i> bulat memiliki kesan lucu karena perut buncit yang ada pada tokoh tersebut.</p>
Tuan Yoshimura			<p>Tuan Yoshimura merupakan tokoh paruh baya, sehingga <i>shape</i> yang digunakan adalah kotak namun memiliki sisi yang lebih ke bawah karena mengingat usia dari Tuan Yoshimura, dan untuk tingginya pun masih menggunakan proposi yang umum.</p>

John Wright			John Wright merupakan tokoh antagonis di film animasi <i>Battle of Surabaya</i> , dengan proporsi tubuh yang tinggi dan besar namun tetap terlihat gagah. <i>Shape</i> yang digunakan untuk tokoh John Wright yaitu kotak, dengan badan bagian atas terlihat bidang.
Ketua Kipas Hitam			Ketua Kipas hitam adalah tokoh yang memiliki tubuh tinggi dan besar. <i>Shape</i> yang digunakan adalah kotak dengan badan bagian atas terlihat bidang dan besar. <i>Shape</i> yang digunakan hampir sama dengan tokoh John Wright, namun bedanya proposri tubuh dari Ketua Kipas Hitam lebih besar dan tinggi dari pada John Wright.
			Residen Sudirman merupakan satu-satunya tokoh bukan fiksi yang akan di teliti visualnya. Residen Sudirman adalah tokoh paruh baya yang dimana <i>shape</i> yang digunkan adalah kotak namun bagian sisi atas terlihat turun, seperti <i>shape</i> dari Tuan Yoshimura, dan untuk tingginya adalah tinggi dengan badan rata-rata.

Tabel 2 : Penggunaan *shape* pada karakter tokoh *Battle of Surabaya*
(Sumber: MSV Studio, 2018)

3. Perancangan Kostum dan *Property*

Kostum dan juga *property* merupakan sesuatu yang penting dan harus ada dalam sebuah film animasi, dimana kostum tersebut memberikan kesan berbeda antar tokoh dan juga *property* memberikan identitas atau ciri dari setiap tokoh. Pembuatan sebuah kostum dan juga *property* yang harus sesuai dengan film yang akan dibuat, yaitu sesuai dengan *genre* dari film tersebut, selain itu juga harus sesuai dengan para tokoh dengan melihat latar belakang atau *inner life* dan kegunaan dari *property* tersebut.

Pembuatan dari kostum maupun *property* tidaklah sekedar membuat, namun harus benar-benar menggunakan sebuah riset, seperti dalam film animasi 2D *Battle of Surabaya*. Kostum yang digunakan setiap karakter memiliki alasan tertentu kenapa dibuat sedemikian rupa, kemudian karena film animasi *Battle of Surabaya* merupakan sebuah film dengan *setting* zaman penjajahan maka kostum tersebut juga harus sesuai dengan zaman itu, namun tetap dalam proses modifikasi agar karakter lebih menarik.

Sama halnya dengan pembuatan *property*, harus ada riset dan juga alasan kenapa setiap tokoh memiliki atau membawa beberapa *property* tersebut. Di dalam film animasi *Battle of Surabaya*, *property* merupakan sebuah benda yang selalu melekat pada setiap tokoh, seperti tas, senjata, syal dan lain-lain yang membuat karakter tersebut memiliki ciri.

Pada pembuatan kostum karakter dan juga *property*, *creator* juga mengimajinasikan dengan *brief* yang sebelumnya telah diberikan oleh *director* dan juga menguatkan pembuatan *property* tersebut dengan sebuah riset yang telah

dilakukan, seperti pada film animasi *Battle of Surabaya*. Riset dilakukan beberapa bulan sampai hampir 1 tahun, kemudian riset juga dilakukan melalui internet, buku bahkan sampai langsung menuju ke Surabaya.

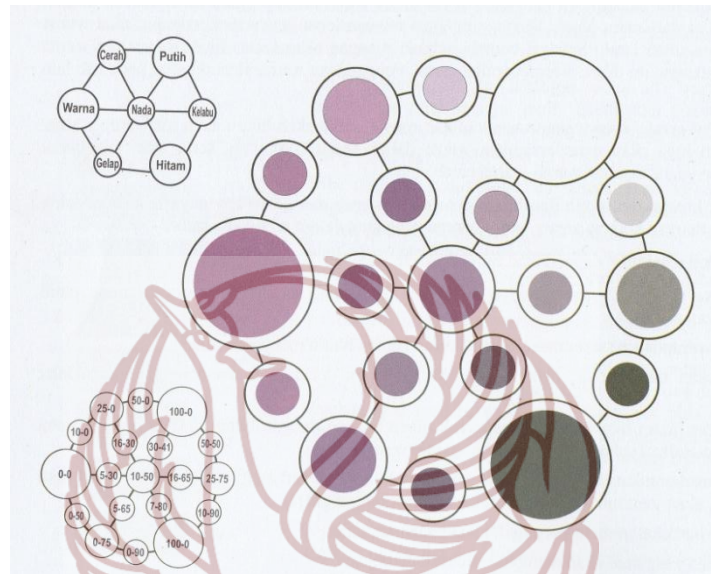
4. Warna

Buku “Merancang Film Kartun” oleh M.Suyanto & Aryanto Yuniawan (2006:55) menyebutkan bahwa dalam penentuan sebuah warna membutuhkan ketelitian dengan membayangkan visual bentuk jadinya saat film tersebut jadi. Sehingga dari *property* yang dipakai oleh tokoh dibuat tidak memiliki kesamaan warna dengan *property* lainnya. Kemudian pemilihan warna juga harus sesuai dengan film yang dibuat, Seperti film anak-anak yang memperlihatkan keceriaan akan menggunakan warna-warna yang cerah, beda dengan film sejarah, film horor atau dokumenter maka film tersebut menggunakan warna yang lebih gelap dan tidak begitu cerah. Berikut hasil wawancara dari *creator Battle of Surabaya*, Dida.

“kan pasti pas awal pra produksi itu ee *director* akan mengemukakan idenya, ini lho nanti kira-kira ee karakternya seperti ini, *setting* waktunya seperti ini, jadi nanti kita menyesuaikan, untuk karakternya jangan terlalu mencolok, misalnya kalau dulu kan jaman perang, kalau jaman perang kan kita pasti pakai warna-warna yang nggak cerah banget, kayak misalnya kaya film-film *cars*, atau mungkin film-film ee *toys story* itu kan warnanya cerah-cerah ya kan, karena kita *settingnya* di jaman perang terus ee suasanya juga agak kelam maka karakternya juga jangan dibikin yang terlalu *pop art* warnanya, jangan terlalu mencolok banget, tetep kita pakai warna-warna yang sarutasinya ee rendah.”

Sulasmi Darmaprawira (2002:84) menjelaskan bahwa sarutasi atau kualitas warna yaitu berhubungan dengan kemurnian warna atau intensitas warna. Jadi sarutasi merupakan suatu komposisi warna yang mana warna asli ditambahkan dengan warna yang terang atau warna yang redup sehingga intensitas warna tersebut berubah. Kemudian terdapat juga organisasi warna, salah satunya yaitu

nilai warna yang mana kekuatan intensitas warna dilakukan dengan mencampurkan warna cerah, nada, dan gelap. Pencampuran warna cerah disebut *tints*, pencampuran warna nada disebut *tones*, dan pencampuran warna gelap disebut *shades*.



Gambar 55. Skema Dimensi Warna
(Sumber: Sulasmi Darmaprawira W.A, 2002:60)

BAB IV
VISUALISASI TOKOH KARAKTER
DALAM FILM ANIMASI “*BATTLE OF SURABAYA*”

Karakter dalam film animasi 2D *Battle of Surabaya* adalah sebuah karakter yang dalam perancangannya tidak hanya sekedar membuat, tetapi semua rancangan tersebut memiliki alasan kenapa dibuat sedemikian rupa. Pembuatan karakter juga didasari atas beberapa pertimbangan dan juga riset yang sebelumnya telah dilakukan di dalam pra-produksi. Bagian ini akan membahas visual dari tokoh film animasi *Battle of Surabaya* yang telah disebutkan sebelumnya bahwa terdapat 8 karakter yang akan divisualisasikan secara deskriptif mengingat 8 tokoh tersebut merupakan tokoh yang berpengaruh terhadap jalannya cerita film *Battle of Surabaya*.

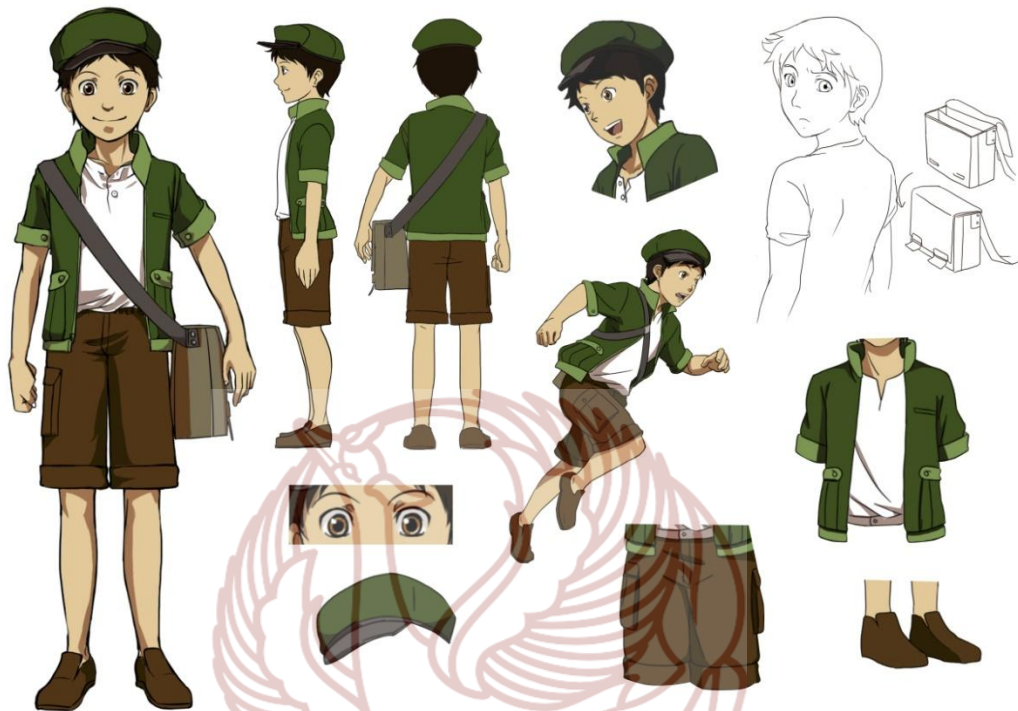
Visual yang akan dikupas dalam penelitian ini yaitu bentuk visual tubuh dari karakter, *property* yang meliputi baju, senjata dan lain-lain, juga ekspresi dari karakter. Berikut visualisasi dari 8 tokoh karakter pada film animasi 2D *Battle of Surabaya* yang dikemas secara deskriptif.

A. Musa

1. Deskripsi Visual

Karakter Musa adalah tokoh utama dalam film animasi *Battle of Surabaya* dengan umur 13 tahun, di mana Musa merupakan seorang penyemir sepatu keliling di zaman peperangan sebelum insiden 10

November 1945 terjadi dan merupakan anak dari keluarga yang biasa. Berikut gambaran desain tokoh Musa.



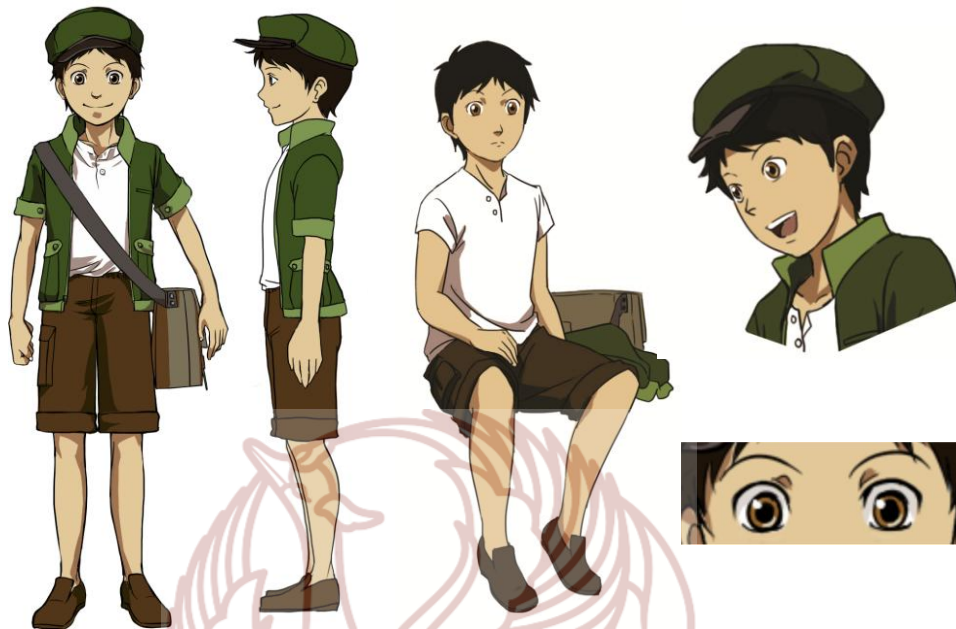
Gambar 56. Visual Karakter Musa
(Sumber: MSV Studio, 2018)

2. Analisis Visual

a) Desain Karakter

Desain karakter dari tokoh Musa diperlihatkan dalam beberapa posisi, dengan posisi yang mampu memperjelas bagaimana model karakter tersebut dibuat mengingat Musa merupakan tokoh utama dalam film animasi 2D *Battle of Surabaya* yang selalu muncul hampir disetiap *scene* filmnya. Selain itu, dalam pembuatan desain karakter Musa lebih memiliki detail yang lebih, seperti posisi disetiap *angel* tubuh, *line* dari Musa, ekspresi wajah dan juga barang-barang pelengkap lainnya yang

mendukung si tokoh. Berikut desain karakter yang mewakili bentuk fisik dari Musa.



Gambar 57. Desain Karakter Musa
(Sumber: *MSV Studio*, 2018)

Desain Karakter dari Musa dapat dilihat dari sisi depan dan juga samping. Tinggi badan Musa diperkirakan 5 kali panjang kepala, dan untuk skalanya seperti gambar dibawah ini.



Gambar 58. Tinggi Badan Karakter Musa
(Sumber: *MSV Studio*, 2018)

Selanjutnya untuk bentuk wajah Musa sedikit pendek karena memang Musa merupakan tokoh anak kecil. Untuk kerangka dari wajah Musa seperti gambar di bawah ini.



Gambar 59. Bentuk Wajah Karakter Musa
(Sumber: *MSV Studio*, 2018)

Terlihat bahwa garis antara dagu dan juga garis rahang memiliki jarak yang dekat, karena di *style anime* sendiri untuk karakter anak-anak diperlihatkan dengan bentuk wajah yang pendek. Dan biasanya semakin pendek jarak antara rahang dan juga dagu maka tokoh tersebut akan tampak lebih imut.

Warna kulit Musa adalah sawo matang, berikut beberapa contoh warna kulit pada manusia, dari warna kulit putih sampai warna gelap.



Gambar 60. *Tone* Warna Kulit
(Sumber: *Womantalk.com*, 2018)

Musa sendiri memiliki kulit yang lebih cenderung ke warna nomor 4, karena mengingat *inner life* dari Musa yaitu dari keluarga asli Jawa yang kebanyakan orang Jawa memiliki kulit sawo matang dan

setting dalam cerita tersebut yaitu pada saat peperangan, jadi kulit Musa dibuat agak lebih gelap. Seperti yang dikatakan oleh *creator* karakter *Battle of Surabaya*. Dida Karisma (*Supervisor Key MSV Studio*, 5 Juni 2018)

“Oh, mungkin kita desain karakternya seperti ini, anak kecil laki-laki terus mungkin kulitnya agak gelap, sawo matang gitu ya, karna memang anak kecil Indonesia zaman dahulu kan aktifitasnya seperti itu terus sering kerja diluar juga pasti kelihatan ee... kulitnya agak gelap gitu.”

Mata Musa memiliki bentuk mata yang besar, di mana dalam penggambaran sebuah *style* anime pada anak-anak selalu menggunakan mata yang besar dan isian yang penuh, namun juga disertai dengan bentuk wajah yang lebih kecil dan pendek.



Gambar 61. Desain Mata Karakter Musa
(Sumber: *MSV Studio*, 2018)

Saat proses studi pustaka tentang *style* anime, telah dijelaskan bahwa jika mata semakin belo atau semakin lebar maka karakter tersebut memiliki sifat yang terbuka dalam pembawaannya. Selain itu pada buku “*Character Maker Vol.1*” oleh Tatsumaki (2006:20) menyebutkan bahwa *Stereotypical Manga Personalities* dalam pembuatan karakter *everyday hero* atau dengan kata lain tokoh utama, kebanyakan menggunakan bentuk muka yang terbuka lebar yang merupakan resep terbaik untuk menciptakan wajah karakter *everyday hero* dan untuk mulut dibuat

dengan bentuk yang murah senyum agar bisa membantu menunjukkan pribadi yang positif, optimis dan bertekad kuat.

Warna yang digunakan untuk tokoh Musa menggunakan warna yang memiliki sarutasi rendah dan agak kusam, seperti yang telah dijelaskan oleh *creator Battle of Surabaya*. Dida Karisma (*Supervisor Key MSV Studio*, 5 Juni 2018)

“....tetep kita pakai warna-warna yang sarutasinya ee... rendah, kayak bajunya musa itu kan dia ijo tapi tetep agak tua kayak gitu, terus walaupun ada ijo mudanya, ijo mudanya juga sarutasinya nggak akan terlalu cerah, kayak gitu.”

Unsur teknik dalam tokoh Musa melalui warna baik warna asli maupun warna bayangan adalah sebagai berikut dengan format warna RGB.



Gambar 62. Unsur Warna Tokoh Musa
(Sumber: Rika Okta Maulida, 2018)

Warna pada film animasi *Battle of Surabaya* menggunakan pengaturan sarutasi yang rendah, seperti yang telah dijelaskan di bagian pembahasan warna, bahwa sarutasi merupakan campuran warna asli yang ditambah dengan warna yang terang atau redup sehingga intensitas warna tersebut berubah. Dan film *Battle of Surabaya* menggunakan sarutasi rendah, yaitu warna asli yang dicampur dengan warna yang redup, jadi

untuk warna terlihat agak lebih gelap atau tidak terang dan terkesan kusam.

b) *Property*

Property yang di gunakan Musa meliputi baju bagian dalam, baju bagian luar, celana, topi, tas dan juga sepatu.



Gambar 63. *Property* Karakter Musa
(Sumber: *MSV Studio*, 2018)

Baju yang dikenakan Musa divisualkan mengambil baju yang memang pada saat zaman peperangan seperti hem atau kaos yang kemudian pemakaiannya dimasukkan ke celana. Contoh baju anak-anak pada jaman penjajahan adalah seperti gambar di bawah ini.



Gambar 64. Contoh Desain Baju Karakter Musa
(Sumber: <http://tutorial168.blogspot.com/>, 2018)

Pembuatan desain baju Musa dilakukan dengan sebuah modifikasi agar desain baju tersebut jadi lebih modern dan dengan penggunaan *style pop culture* maka baju dari tokoh Musa terlihat seperti gambar di bawah ini.



Gambar 65. Baju Karakter Musa
(Sumber: MSV Studio, 2018)

Modifikasi baju Musa dibuat dengan menggunakan kaos dan juga baju yang seperti hem namun terbuka di bagian depannya. Jika baju yang dikenakan Musa sama seperti pada waktu penjajahan, maka karakter tersebut tidak akan terlihat menarik sehingga baju Musa dimodifikasi menjadi sedemikian rupa, seperti yang dikatakan oleh Aryanto Yuniawan (CGO MSV Studio, 5 Juni 2018) sebagai *director* film *Battle of Surabaya*.

“Nah kalau kita bikin yang model kayak gitu, gak akan ada yang nanti mengidolakan si tokoh Musa ini, karena ini kan tokoh yang kita mau jual atau kita mau jadikan dia sebagai artis kita, artis selebirtis haha. Makanya kita modifikasi tetep ada unsur-unsur sejarah tetapi kita *combine* dengan unsur-unsur kekinian, artinya ini adalah *pop culture*, tidak hanya sekedar *klasik culture*. Juga dengan, tapi rasionable gitu lho.”

Topi Musa sendiri menggunakan model topi Jepang, karena di dalam cerita *Battle of Surabaya* topi tersebut di berikan oleh Tuan Yoshimura. Pada saat penjajahan, topi-topi yang sering digunakan oleh bangsa Jepang adalah topi yang berbentuk seperti gambar di bawah ini.



Gambar 66. Contoh Topi Karakter Musa
(Sumber: <http://alifrafikkhan.blogspot.com/>, 2018)

Topi Musa sendiri memiliki bentuk yang hampir sama dengan topi di atas, namun tidak untuk warnanya, selain itu *director Battle of Surabaya* juga menjelaskan bahwa dalam pembuatan film animasi *Battle of Surabaya* memiliki beberapa inspirasi film, salah satunya adalah film animasi 2D dari Jepang yang berjudul *Grave of The Fireflies*. Film tersebut juga menceritakan seorang anak kecil di masa peperangan, kemudian dalam hal pembuatan *property* topi Musa, mengambil inspirasi dari film *The Grave of The Fireflies* tersebut. Berikut penjelasan dari *director Battle of Surabaya*. Aryanto Yuniawan (CGO MSV Studio, 5 Juni 2018)

“Nah itu salah satu inspirasi. Yang kedua inspirasinya dari film judulnya *The Grift of Firefly*. Nah di sini ada tokoh anak kecil ini ya, coba dilihat kan mirip. Jadi ini anak kecil yang ditinggal mati

oleh ibunya waktu itu, kemudian dia harus mengasuh adek-adeknya, yang akhirnya adeknya kena penyakit kemudian meninggal juga gitu. Nah ini salah satunya, makanya topinya saya bikin mirip.”

Dan berikut merupakan topi yang menjadi inspirasi dalam pembuatan *property* pada tokoh Musa.



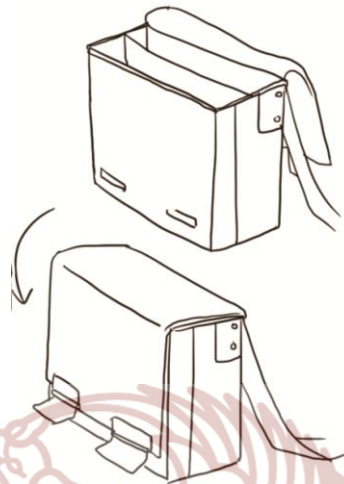
Gambar 67. Poster Film *Grave of the Fireflies*
(Sumber: <http://barkerhost.com/>, 2018)

Gambar di bawah ini merupakan bentuk topi yang digunakan oleh Musa dengan bentuk seperti *concept art* di atas. Warna dari topi tersebut sama dengan warna baju luar musa, yaitu hijau.



Gambar 68. Topi Karakter Musa
(Sumber: *MSV Studio*, 2018)

Selain itu juga terdapat tas yang selalu di bawa saat bekerja sebagai penyemir sepatu. Tas tersebut seperti gambar di bawah ini.



Gambar 69. Tas Musa
(Sumber: MSV Studio, 2018)

Pada zaman perang dahulu tempat untuk semir sepatu lebih ke bahan kayu dan hanya di jinjing, namun dalam kasus Musa ini tas juga lebih dimodifikasikan, seperti apa yang dikatakan oleh *creator* tokoh *Battle of Surabaya*. Dida Karisma (*Supervisor Key MSV Studio*, 5 Juni 2018).

“Terus kita tetap memperhitungkan apakah di zaman itu teknologi yang dipakai untuk karakternya apakah masih cocok, misalnya kayak kotak ee... semirnya Musa, kotak semirnya Musa itu walaupun kita menyisipkan unsur modern, tapi kita tidak boleh tiba-tiba kok ee... tasnya terlalu modern banget misalnya. Misalnya di zaman itu ee... kayak, apa ya, kita tetap pakai bahan kayu kalau untuk tasnya musa itu, jadi kita tetap pakai ee... kira-kira bahan-bahan yang di zaman itu masih sering di pakai atau mudah ditemukan ee... kayak gitu. Awalnya desainnya dari kayu, terus ada penyesuaian ee... di movienya itu terus kita pakai bahan-bahan yang mungkin seperti bahan-bahan kulit gitu.”

Berikut kira-kira gambar tempat semir sepatu dengan bahan kayu dan juga tas Musa yang sudah dimodifikasi dari contoh tempat semir dari kayu tersebut.



Gambar 70. Contoh Tempat Semir Sepatu
(Sumber: <https://www.biopolish.com>, 2018)

Selanjutnya untuk sepatu dari tokoh Musa menggunakan sepatu dengan model pantofel namun bentuknya dibuat lebih sederhana dan juga tetap disesuaikan dengan *setting* jaman penjajahan.



Gambar 71. Sepatu Musa
(Sumber: MSV Studio, 2018)

Model sepatu tersebut hampir sama dengan sepatu milik Muhammad Hatta, namun desain tersebut tidaklah sebagus dan semewah

sepatu dari Bung Hatta mengingat Musa merupakan anak dari orang biasa.



Gambar 72. Contoh sepatu dari Musa
(Sumber: Kompasiana.com, 2018)

c) Ekspresi

Gambar di bawah memperlihatkan beberapa ekspresi Musa di mana mengingat Musa adalah tokoh utama yang memungkinkan akan banyak sekali situasi dan juga konflik yang dihadapi dalam film tersebut. Ekspresi mempunyai posisi penting di dalam sebuah film, karena ekspresi tersebut yang dapat memancing emosi dari penonton. Jika dikaitkan dalam animasi Jepang atau manga, ekspresi selalu dibuat berlebihan atau hiperbola agar emosi yang dikeluarkan oleh tokoh lebih terlihat nyata. Buku “*Guide to Draw Manga Vol.1*” Menyebutkan bahwa karakter yang tidak memiliki ekspresi sama sekali akan terasa kering dan tidak terasa keberadaannya sehingga membuat jalan cerita menjadi hambar, jadi karena itulah dituntut untuk menciptakan sebuah karakter dengan menunjukkan ekspresi dengan baik.

Pembuatan ekspresi yang lebih detail memungkinkan agar para animator yang lain mudah untuk membuatnya dalam proses produksi animasi 2D tersebut.



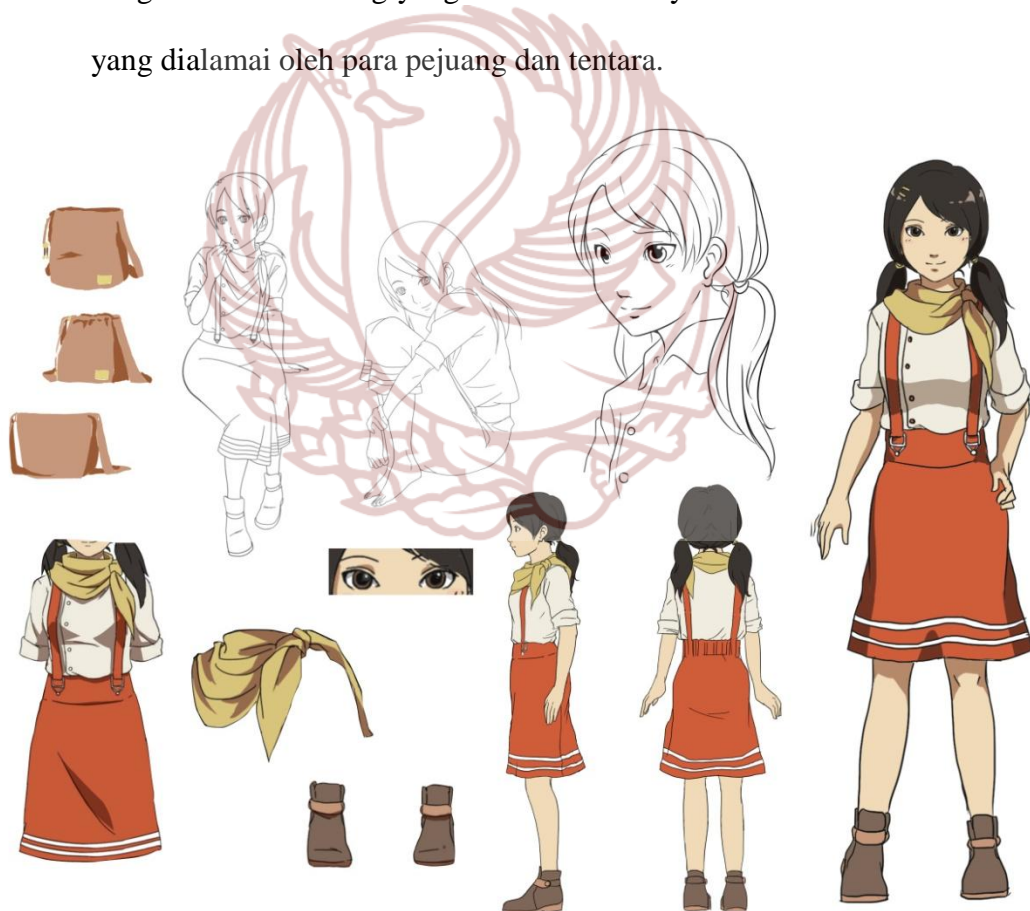
Gambar 73. Ekspresi Karakter Musa
(Sumber: *MSV Studio*, 2018)

Pada gambar di atas memperlihatkan ekspresi Musa saat marah, maka dibuatlah visual dengan mata yang lebih lebar dengan mata hitamnya berada di tengah, kemudian saat ekspresi kaget atau terkejut, mata tersebut memiliki visual dengan mata yang lebar dan pupil yang kecil, selain itu juga terdapat beberapa visual yang dilebih-lebihkan seperti saat mulutnya menganga menjadi lebih besar, mata yang lebih kecil dari ukuran normal, semua tergantung atas ekspresi apa yang digunakan namun tetap menggunakan kesan hiperbola.

B. Yumna

1. Deskripsi Visual

Tokoh Yumna merupakan tokoh yang memiliki umur 14 tahun dengan segmen remaja di mana dia merupakan sosok teman bagi tokoh utama, yaitu Musa. Yumna merupakan anak dari orang Indonesia dan juga orang China, selain itu Yumna juga sebagai pejuang dalam insiden 10 November 1945 tersebut dengan memiliki peran sebagai perawat atau dengan kata lain orang yang membantu menyembuhkan luka atau cedera yang dialami oleh para pejuang dan tentara.

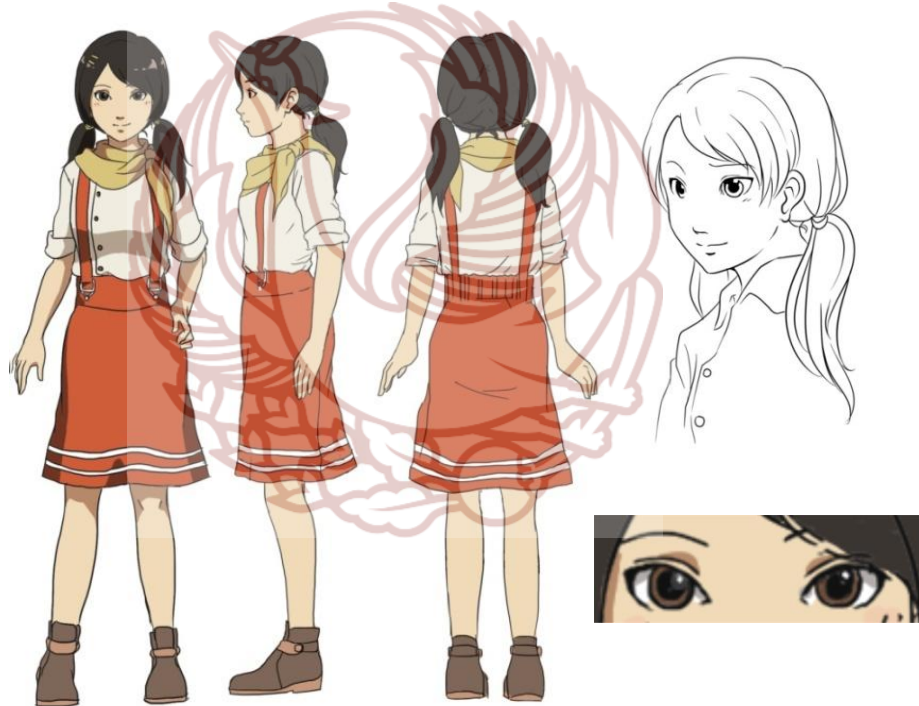


Gambar 74. Visual Karakter Yumna
(Sumber: *MSV Studio*, 2018)

2. Analisis Visual

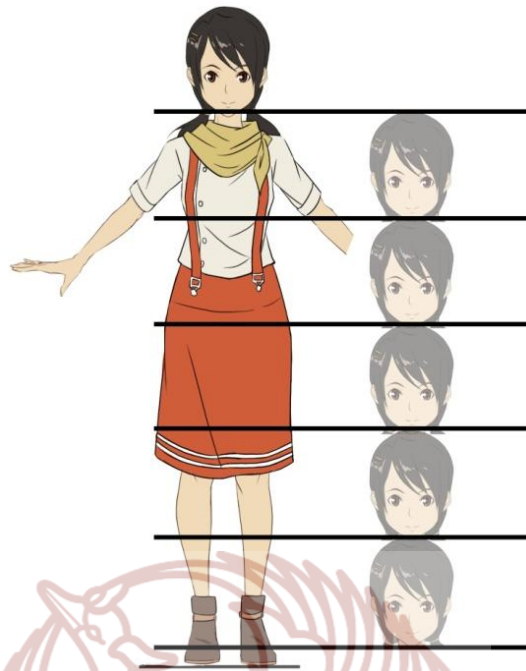
a) Desain Karakter

Karakter Yumna diperlihatkan dari berbagai sisi yang memungkinkan untuk mempermudah dalam penggambaran di film animasi tersebut. Seperti gambar di bawah yang terlihat posisi yumna dari depan samping dan juga belakang, terdapat juga gambar *line* dari yumna yang memperlihatkan detail dari wajah dengan posisi *angel ¾* kemudian detail dari mata Yumna.



Gambar 75. Desain Karakter Yumna
(Sumber: *MSV Studio*, 2018)

Yumna merupakan tokoh dengan segmen remaja, dan untuk tingginya diperkirakan 5 kali panjang kepala. Berikut skala dari tinggi badan Yumna dengan ukuran kepala Yumna.



Gambar 76. Tinggi Badan Karakter Yumna
(Sumber: *MSV Studio*, 2018)

Yumna merupakan tokoh perempuan sehingga dari bentuk badanya lebih kecil atau ramping dibandingkan bentuk tubuh laki-laki dimana bentuk tubuh perempuan dalam geometrisnya memiliki bentuk segitiga dan bagian bahu yang lebih kecil dibandingkan laki-laki. Karakter Yumna memiliki kulit yang putih bersih mengingat tokoh tersebut keturunan dari orang Jawa dan juga China di mana orang China identik dengan kulit yang putih bersih. Berikut gambar *tone* warna kulit manusia yang mana Yumna lebih cenderung ke warna nomor 2, yaitu warna kulit putih namun tidak pucat yang biasa dimiliki oleh orang Asia.



Gambar 77. *Tone* Warna Kulit
(Sumber: *Womantalk.com*, 2018)

Wajah Yumna memiliki bentuk yang tidak sependek wajah Musa karena untuk umurnya pun berbeda. Selain itu karena Yumna merupakan seorang perempuan maka tidak begitu terlihat bagian rahang dan untuk bagian dagu, garisnya lebih terlihat lebih lembut dari pada tokoh laki-laki.



Gambar 78. Bentuk Wajah Karakter Yumna
(Sumber: *MSV Studio*, 2018)

Segi wajah Yumna dapat dilihat bahwa mata dari Yumna memiliki bentuk besar memngingat *style* yang dipakai dalam pembuatan film animasi *Battle of Surabaya* adalah *style* anime atau manga.



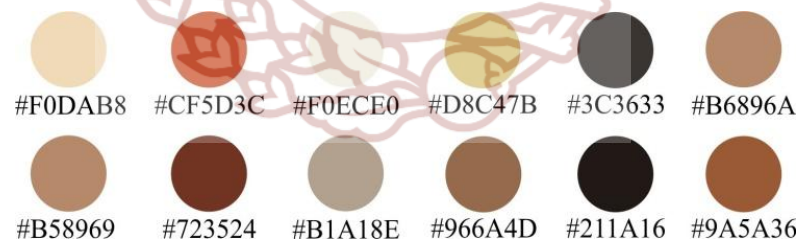
Gambar 79. Desain Mata Karakter Yumna
(Sumber: *MSV Studio*, 2018)

Garis yang dibuat dari mata tersebut adalah garis melengkung dengan posisi ujung mata lebih tinggi sehingga karakter akan terlihat ramah, ceria namun juga tegas dan berani, berbeda dengan bentuk mata dengan garis melengkung namun ujung mata mengarah kebawah, bentuk

tersebut akan terlihat bahwa karakter tersebut memiliki sifat lemah lembut dan pemalu, berbeda juga dengan penggunaan garis lurus, karakter akan terlihat pendiam atau dingin dan bisa juga terlihat jahat.

Rambut Yumna sendiri menggunakan gaya kuncir 2, dalam hal ini *creator* hanya menggunakan beberapa alternatif-alternatif yang telah dibuat kemudian *director* memutuskan untuk menggabung beberapa alternatif tersebut, sehingga memiliki hasil bahwa rambut Yumna dikuncir dua.

Teknik warna dalam tokoh Yumna baik warna asli maupun warna bayangan adalah sebagai berikut dengan format warna RGB. Untuk warnanya pun memiliki hal sama dengan penjelasan di tokoh Musa karena memang warna agak gelap dan kusan yang dipilih karena kebutuhan *genre* film yang berupa sejarah dan peperangan.



Gambar 80. Unsur Warna Tokoh Yumna
(Sumber: Rika Okta Maulida, 2018)

b) *Property*

Property yang dimiliki Yumna berupa pakaian, syal, sepatu, dan juga tas yang selalu dipakainya. Gambar di bawah ini merupakan *property* dari tokoh Yumna.



Gambar 81. *Property Karakter Yumna*
(Sumber: *MSV Studio*, 2018)

Baju yang dikenakan oleh Yumna diambil dari *concept art* pakaian yang digunakan wanita pada zaman Indonesia-Belanda namun tetap dengan menggunakan modifikasi.



Gambar 82. *Concept Art Baju Karakter Yumna*
(Sumber: *Behind The Scene BOS MSV Studio*, 2018)

Baju Yumna memiliki desain seperti baju yang dikenakan anak muda Belanda, dan pembuatan baju tersebut juga memiliki alasan tertentu kenapa menggunakan model baju Belanda. Alasan dari desain baju tersebut adalah karena Yumna dan kedua orang tuanya merupakan keluarga yang bekerja di rumah orang Belanda dan Yumna berteman dengan anak dari majikannya tersebut, maka dari itu dari segi pakaian Yumna menjadi cenderung ke pakaian Belanda.



Gambar 83. Baju Karakter Yumna
(Sumber: MSV Studio, 2018)

Desain baju dari tokoh Yumna juga dimodifikasi ke *style pop culture* seperti pada desain Musa, dan *director Battle of Surabaya* sendiri menjabarkan kenapa baju Yumna dibuat sedemikian rupa. Aryanto Yuniawan (CGO MSV Studio, 5 Juni 2018).

“Salah satu contoh yang lain adalah ini (Yumna) mana ada sih dahulu trendi kayak gini kan gak mungkin kan, tapi kalau kalau kita mau meruntut ini ada sejarahnya karna ini kan mirip bajunya orang orang ee... anak-anak muda belanda, jadi anak-anak muda belanda itu kalau memakai baju kan still gitu jadi kayak keren gitu. Nah si Yumna ini pernah ikut belanda, makanya ada

sejarahnya tidak sekedar kemudian kita kasih baju, tapi ada latar belakang dibalik seluruh penampilan yang ada disini.”

Property lain yang ada di karakter Yumna yaitu syal. Tokoh Yumna memiliki ciri khusus yaitu menggunakan syal yang dikalungkan menutupi lehernya.



Gambar 84. Syal Karakter Yumna
(Sumber: *MSV Studio*, 2018)

Hal ini juga diperjelas oleh *director Battle of Surabaya*, Aryanto Yuniawan (CGO MSV Studio, 5 Juni 2018) alasan kenapa tokoh Yumna menggunakan syal tersebut.

“Syal nya ya karna dia ada sejarahnya diakan dahulu ketika pencarian ee... ibunya yang diculik sebagai *jugun ianfu* dia menyelip ke dalam ee... markas kipas hitam, dia menjadi anggota kipas hitam di mana para, para orang-orang di kipas hitam tuh selalu menggunakan apa namanya, ya kaya cadar kaya apa gitu lho, kemudian dia tertohok didalam kehidupan sehari-harinya dia menggunakan itu untuk suatu saat dia harus membuat samara. Kemudian dia me meletakkan syal disitu.”

Tokoh Yumna memiliki beberapa alasan kenapa harus menggunakan syal yaitu karena Yumna merupakan seorang mantan dari kelompok Kipas Hitam yang pernah dia ikuti. Selain itu setiap orang yang masuk ke kelompok Kipas Hitam selalu memiliki tanda di dekat leher belakang, jadi dengan adanya syal tersebut selain sebagai

penyamaran disuatu saat tertentu juga berguna untuk menutupi tanda tersebut.

Property lain dari Yumna adalah sepatu yang dikenakan oleh tokoh tersebut.



Gambar 85. Sepatu Karakter Yumna
(Sumber: MSV Studio, 2018)

Sepatu Yumna memiliki bentuk sepatu *booth* pendek wanita, hal ini dilakukan karena posisi Yumna dalam film tersebut memiliki sebuah adegan bertarung, menyelamatkan Musa, berlari dan lain-lain, maka dengan penggunaan sepatu *booth* memungkinkan untuk bergerak lebih bebas. Jika disamakan dengan baju Yumna yang memiliki desain baju dengan *concept art* baju perempuan Belanda, maka sepatunya pun juga menggunakan sepatu pantofel seperti yang dikenakan oleh wanita Belanda. Namun dengan adanya beberapa alasan adegan Yumna dalam film *Battle of Surabaya*, maka alas kaki dibuat dengan model sepatu *booth* pendek wanita. Berikut kira-kira model sepatu *booth* Yumna dalam *concept art*.

AicciAizzi®



Gambar 86. Contoh Sepatu Karakter Yumna
(Sumber: <https://id.aliexpress.com>, 2018)

Terakhir yaitu tas yang selalu digunakan oleh Yumna, namun *property* berupa tas tidak memiliki banyak spesifikasi dalam pembuatannya, namun tas tersebut tidak hanya sebagai hiasan bagi karakter, namun didalam cerita tersebut tas Yumna memiliki kegunaan penting, seperti tempat meletakkan makanan dan tempat untuk menyembunyikan surat rahasia yang dibawa oleh Musa.

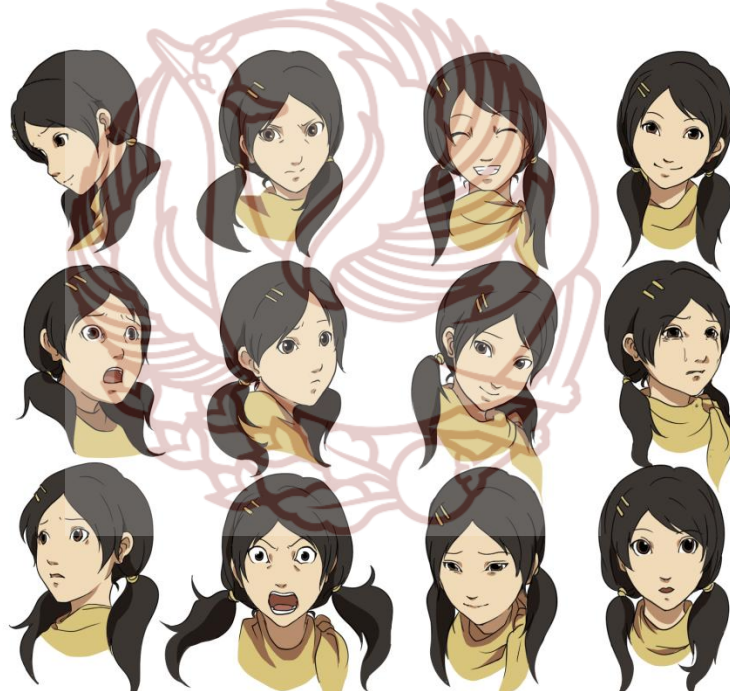


Gambar 87. Tas Karakter Yumna
(Sumber: *MSV Studio*, 2018)

Desain tas Yumna tetap memiliki desain yang disesuaikan dengan zaman dahulu namun tetap termodifikasi, sehingga tidak menghilangkan ciri khas dari film tersebut yang *bersetting* pada zaman sejarah atau dapat dikatakan tas tersebut masih pantas jika berada di *setting* zaman penjajahan.

c) Ekspresi

Gambar di bawah memperlihatkan beberapa ekspresi dari tokoh Yumna, baik saat diam, tersenyum kaget, marah dan lain-lain.



Gambar 88. Ekspresi Karakter Yumna
(Sumber: *MSV Studio*, 2018)

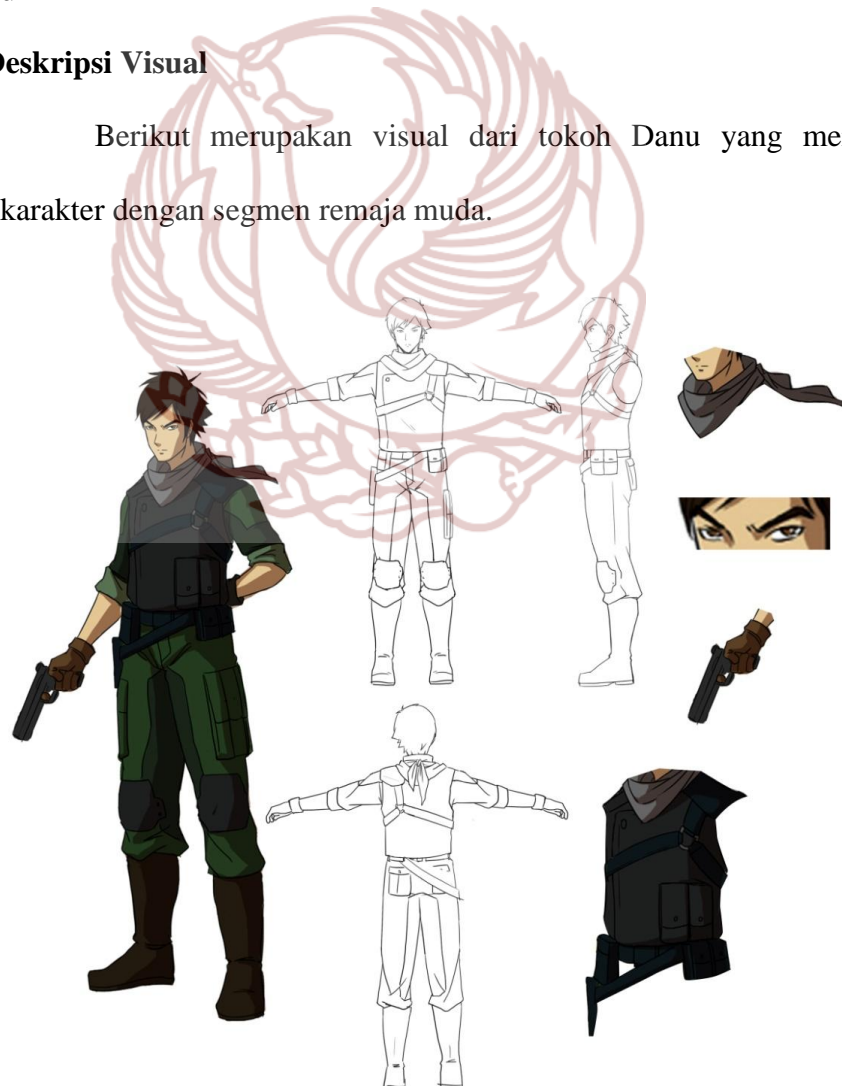
Karakter Yumna memiliki peran penting dan juga memiliki banyak adegan dalam film animasi *Battle of Surabaya*, jadi memungkinkan Yumna memiliki banyak ekspresi yang harus diperhitungkan oleh *creator Battle of Surabaya*. Ekspresi Yumna secara

visual diperlihatkan secara berlebihan seperti ekspresi saat kaget dan marah, mengingat film *Battle of Surabaya* menggunakan *style* anime yang memang dalam penggambarannya dibuat hiperbola. Selain itu penggambaran banyak ekspresi dengan tokoh yang banyak muncul dalam adegan film memungkinkan para animator mudah dalam proses pembuatan film animasi tersebut.

C. Danu

1. Deskripsi Visual

Berikut merupakan visual dari tokoh Danu yang merupakan karakter dengan segmen remaja muda.



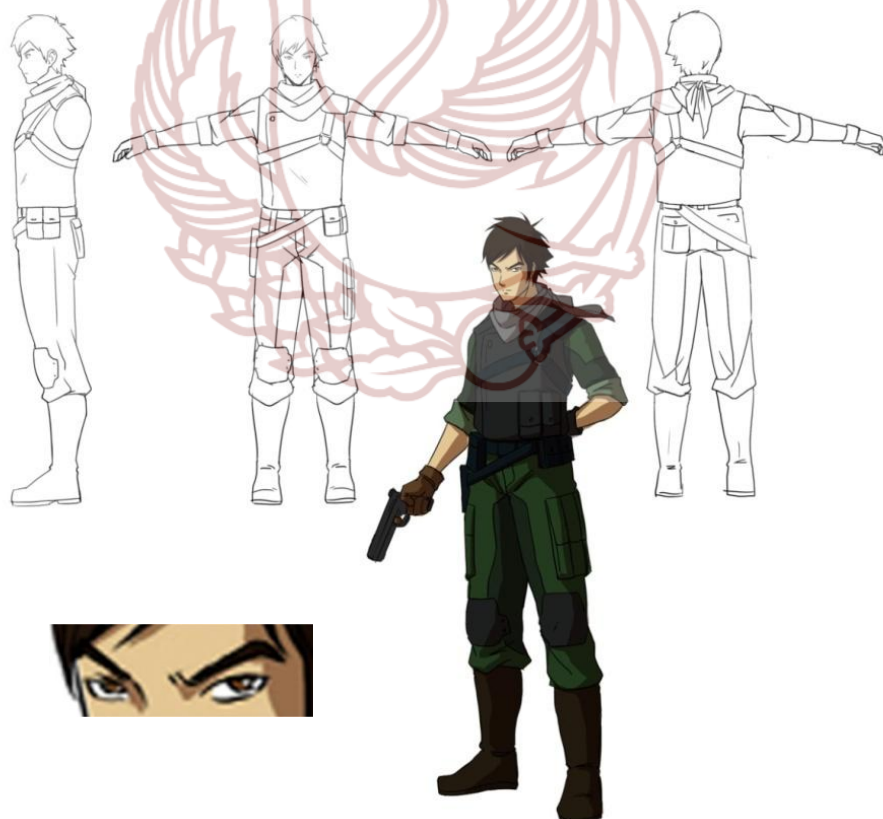
Gambar 89. Visual Karakter Danu
(Sumber: *MSV Studio*, 2018)

Danu merupakan salah satu prajurit atau pejuang di dalam cerita *Battle of Surabaya*, Selain itu Danu merupakan kakak angkat dari Yumna dan merupakan salah satu pasukan tentara atau pejuang dalam cerita *Battle of Surabaya*.

2. Analisis Visual

a) Desain Karakter

Desain karakter dari tokoh Danu diperlihatkan dari sisi samping depan dan belakang hanya dengan gambar *line*, kemudian juga terdapat gambar Danu dari posisi 1/3 dengan gambar yang sudah di *coloring*.



Gambar 90. Desain Karakter Danu
(Sumber: MSV Studio, 2018)

Tinggi badan dari tokoh Danu diperkirakan 6,5 dari panjang kepala dan untuk postur tubuh Danu jika dikaitkan dengan *style* anime yaitu karakter yang memiliki tubuh tinggi yang termasuk dalam salah satu ciri dari anime, seperti yang dikatakan oleh *director Battle of Surabaya*. Aryanto Yuniawan (CGO MSV Studio, 5 Juni 2018).

“Jadi misalnya contoh ya anime itu kan salah satunya adalah membuat hiperbola atau persangatan, kita bikin gagah-gagah semua. Perbandingan, biasanya anime itu perbandingan kaki dan badannya itu adalah panjang, jadi panjangnya ini $\frac{2}{3}$ dibanding dengan badannya, tokoh-tokoh anime.”

Skala dari tubuh Danu dengan ukuran panjang kepala Danu adalah seperti gambar di bawah ini.



Gambar 91. Tinggi Badan Karakter Danu
(Sumber: MSV Studio, 2018)

Jadi dalam film animasi *The Battle of Surabaya* tersebut yang menggunakan *style* anime, penggambaran setiap karakter akan lebih terlihat gagah walaupun itu karakter dalam segmen orang tua, karena

memiliki kaki lebih panjang dari anatomi tubuh orang asli, seperti tokoh Danu sendiri dari segi proporsi dibagian postur tubuh jadi terlihat lebih sempurna.

Bentuk wajah Danu juga lebih panjang dari pada tokoh Musa, mengingat umur dan segmen yang berbeda. Wajah Danu terlihat lebih panjang yaitu jarak antara dagu dan juga rahang. Kemudian untuk rahangnya lebih terlihat dengan penggambaran garis kaku. Berikut bentuk wajah dari karakter Danu.



Gambar 92. Bentuk Wajah Karakter Danu
(Sumber: *MSV Studio*, 2018)

Mata karakter Danu sendiri dalam visualnya menggunakan mata yang tajam, artinya mata tersebut tidaklah lebar namun juga tidak sipit, hanya dalam penggambarannya lebih panjang secara vertikal.



Gambar 93. Bentuk Mata Karakter Danu
(Sumber: *MSV Studio*, 2018)

Mata tajam biasanya memberi kesan karakter tersebut terlihat *cool*, serius tapi juga santai dan berani. Pada buku “*Character Maker Vol.1*” oleh Tatsumaki (2006:22) menyebutkan bahwa *Stereotypical Manga Personalities* dalam pembuatan karakter *Cold Guy* menggunakan bentuk mata yang tajam dan agak tertutup kelopakannya dan bagian mulut biasanya digambar cenderung kearah cemberut sehingga memiliki kombinasi yang paling tepat untuk menampilkan kepribadian yang tertutup.

Danu memiliki kulit kecoklatan karena Danu sendiri merupakan orang Jawa dan juga seorang pejuang atau tentara pada cerita film *Battle of Surabaya* tersebut. Warna kulit Danu jika disamakan dengan skema kulit manusia lebih mendekati ke kulit nomer 4, seperti gambar di bawah ini.



Gambar 94. *Tone Warna Kulit*
(Sumber: *Womantalk.com*, 2018)

Teknik warna yang digunakan dalam karakter Danu memiliki warna yang sama dengan tokoh lainnya seperti Musa, karena memang dalam konsep film tersebut memiliki warna yang cenderung gelap. Berikut warna yang terdapat pada karakter Danu dengan format RGB.



Gambar 95. Unsur Warna Tokoh Danu
(Sumber: Rika Okta Maulida, 2018)

b) *Property*

Property yang ada pada karakter Danu yaitu baju yang berupa baju perang atau baju pejuang, syal yang selalu dikalungkan dibagian leher, rompi, dan juga senjata berupa pistol yang dibawa oleh Danu.



Gambar 96. *Property* Karakter Danu
(Sumber: MSV Studio, 2018)

Baju tentara yang digunakan Danu divisualisasikan dengan model baju tentara pada zaman penjajahan dahulu, namun tetap mengalami modifikasi dalam desain baju tersebut, dari segi tampilan, warna dan juga aksesoris agar karakter tidak terlihat membosankan. Contoh baju Danu

yang digunakan dengan baju tentara Indonesia zaman dahulu adalah seperti gambar di bawah ini.



Gambar 97. Contoh Desain Baju Karakter Danu
(Sumber: <http://gardanasional.id/>, 2018)

Baju Danu sendiri terlihat seperti gambar di bawah ini, dengan desain baju yang sama namun lebih di modifikasi agar terlihat lebih menarik dan tidak membosankan.



Gambar 98. Baju Karakter Danu
(Sumber: *MSV Studio*, 2018)

Contoh dari baju tentara zaman dahulu, *cretor Battle of Surabaya* mengembangkan dan memodifikasi baju tentara pada zaman penjajahan Belanda, selain itu pemakaian warna juga lebih tajam dari baju asli tentara pada zaman dahulu, karena yang biasa diketahui bahwa tokoh utama ataupun tokoh yang memiliki peran penting dalam sebuah film selalu memiliki warna dan *style* yang berbeda dari tokoh-tokoh pendukung atau bisa dikatakan tokoh yang hanya menjadi *background*. *Director Battle of Surabaya* sendiri menjelaskan mengenai baju tentara dalam film tersebut. Aryanto Yuniawan (CGO MSV Studio, 5 Juni 2018).

“Tapi baju-bajunya ini adalah baju baju gabungan antara ee... apa namanya pejuang di jaman era Indonesia dahulu saya gabungkan dengan era era modern gitu, jadi jadi tujuan bikin ini kan tidak hanya semata untuk film *documenter*, tapi kita membuat film ini itu salah satunya untuk ngayak IP atau intelektual *proterty*, sehingga prinsip prinsip animasi yaitu aphiel, itu harus terlihat menarik, karna yang yang kita sasar kan anak muda atau remaja, kalau kita bikin waktu itu kan ngomongin, ngomongin anak muda, anak, anak-anak jaman perang gitua ya (mengetik) gak ada mereka pakai baju yang model kayak gitu, tapi malah gak pakai baju.”

Bagian sepatu Danu juga mengambil dari sepatu yang digunakan pada saat perang dahulu, yaitu sepatu yang bentuknya hampir sama dengan sepatu *booth*. Selain itu baju yang dipakai Danu juga memiliki bebrapa tambahan atau bisa disebut aksesoris agar karakter tersebut lebih menarik, yaitu dengan menggunakan pelindung lutut dan juga rompi hitam yang gunanya untuk meletakan senjata maupun peluru dan benda

apapun yang dibutuhkan untuk perang. Rompi dari karakter Danu terlihat seperti gambar di bawah ini.



Gambar 99. Rompi Karakter Danu
(Sumber: MSV Studio 2018)

Kira-kira untuk rompi yang digunakan oleh Danu memiliki contoh bentuk seperti gambar di bawah ini.



Gambar 100. Contoh Rompi Karakter Danu
(Sumber: <http://www.pricearea.com>, 2018)

Property lain yang terdapat pada tokoh Danu adalah syal dengan warna abu-abu yang selalu dikalungkan dileher Danu.



Gambar 101. Syal Karakter Danu
(Sumber: *MSV Studio*, 2018)

Penggunaan syal pada tokoh Danu tidaklah sekedar hanya diberi sebuah syal agar terlihat lebih modif atau menarik, namun syal tersebut memiliki alasan kenapa digunakan pada tokoh Danu. Alasan penggunaan syal tersebut adalah karena dahulu Danu merupakan salah satu kelompok dari Kipas Hitam yang mana semua anggota dari kelompok tersebut kebanyakan menggunakan syal, seperti yang dikatakan oleh *director Battle of Surabaya*. Aryanto Yuniawan (CGO MSV Studio, 5 Juni 2018).

“Beberapa orang dari kipas hitam kebanyakan pasti menggunakan syal, salah satunya misalnya kayak Danu gitu, Danu kan juga dia menggunakan syal. Nah itu, semua wardrop, semua apa namanya baju-baju yang dibuat itu selalu ada risetnya, jadi tidak sembarangan kita membuat, baju yaah yang penting cantik gini, tapi gak ada alasan itu nanti di *story telling* nya jadi gak kuat. Jadi semua ada sejarahnya.”

Property yang ada pada karakter Danu lainnya yaitu pistol. Pistol yang dipegang oleh Danu dalam pembuatannya tidaklah hanya membuat sebuah pistol, namun juga melakukan sebuah riset dari sejarah peperangan di Surabaya.



Gambar 102. Senjata Karakter Danu
(Sumber: MSV Studio, 2018)

Beberapa pistol yang memiliki kemiripan dengan pistol yang dipakai oleh Danu adalah seperti gambar di bawah ini.



Gambar 103. Contoh Senjata Karakter Danu
(Sumber: <http://jelajah-nesia.blogspot.com/>, 2018)

Pada contoh tersebut merupakan sebuah pistol dari museum Tugu Pahlawan di Surabaya seperti yang dikatakan oleh *director Battle of Surabaya* mengenai riset yang dilakukan. Aryanto Yuniawan (CGO MSV Studio, 5 Juni 2018).

“Jadi sebenarnya 6 sampai 1 tahun, 6 bulan sampai 1 tahun. Ada yang ke Surabaya, ada yang kita ambil dari internet ada yang ambil dari buku, gitu.”

Jadi untuk *property* yang ada pada Danu yang berupa baju beserta sepatu, senjata dan juga syal, telah mengalami modifikasi agar karakter

tersebut terlihat menarik dan dalam memberikan *property* juga selalu ada alasan kenapa tokoh tersebut menggunakan dan memakai benda itu.

c) Ekspresi

Ekspresi dari tokoh Danu tidaklah banyak, mengingat sifat Danu yang lebih pendiam dan terlihat *cool*, maka ekspresinya pun lebih banyak terlihat dengan wajah yang diam namun serius dengan mata tajam yang dimiliki Danu.



Gambar 104. Ekspresi Karakter Danu
(Sumber: MSV Studio, 2018)

Mengingat sifat yang dimiliki oleh Danu yang terlihat di dalam adegan film *Battle of Surabaya* yaitu pendiam, dingin dan serius, maka ekspresi yang dikeluarkan oleh Danu sendiri jarang terlihat banyak, hanya ekspresi diam, serius dan tenang yang lebih mendominasi di dalam film tersebut.

D. Cah Soleh

1. Deskripsi Visual

Solehudin atau biasa dipanggil Cak Soleh merupakan salah satu tentara seperti Danu di film *Battle of Surabaya*. Cak Soleh merupakan tokoh yang memiliki peran sebagai pencair suasana atau yang membuat komedi dalam film tersebut, sehingga visual dari Cak Soleh dibuat dengan ciri khas karakter yang lucu, yaitu memiliki perut yang buncit dan tubuh gemuk.



Gambar 105. Visual Karakter Cak Soleh
(Sumber: MSV Studio, 2018)

2. Analisis Visual

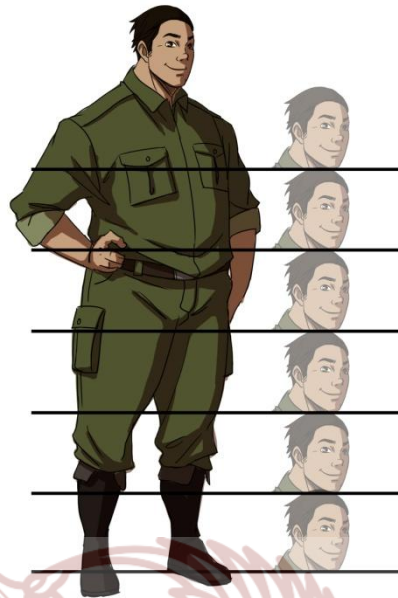
a) Desain Karakter

Desain karakter Cak Soleh diperlihatkan secara *full body* dengan posisi $\frac{3}{4}$ dengan gambar yang sudah di *coloring* dan juga posisi kepala dari depan dan juga bagian belakang dengan gambar yang masih *line art*.



Gambar 106. Desain Karakter Cak Soleh
(Sumber: MSV Studio, 2018)

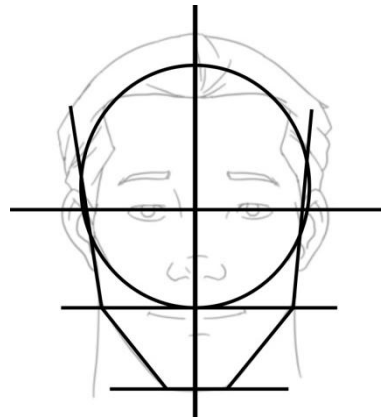
Visual dari postur tubuh tokoh Cak Soleh yaitu gemuk dengan perut buncit karena mengingat bahwa selain berperan sebagai tentara, juga memiliki peran penting untuk mencairkan suasana dalam sebuah cerita agar tidak selalu tegang dan serius. Kemudian untuk tinggi badan sekitar 6 kali panjang kepala. Berikut skala dari tinggi Cak Soleh.



Gambar 107. Tinggi Badan Karakter Cak Soleh
(Sumber: *MSV Studio*, 2018)

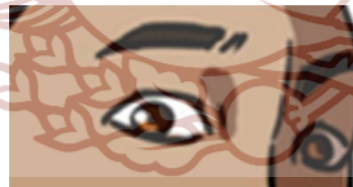
Bentuk badan gemuk yang dimiliki oleh tokoh Cak Soleh masih memberikan kesan gagah karena mengingat *style* yang digunakan dalam pembuatan film animasi *Battle of Surabaya* yaitu *style* anime atau manga. Selain itu Cak Soleh juga merupakan tentara dimasa penjajahan, jadi kesan gagah tersebut masih terlihat di postur tubuh gendut dari Cak Soleh.

Cak Soleh memiliki bentuk wajah yang lebih lebar dari karakter yang lain, karena memang fisik yang dimiliki adalah gemuk. Kemudian bentuk rahang Cak Soleh lebih lebar dan jarak dengan dagu lebih jauh, selain itu penggambaran dagu juga lebih terlihat kotak dibandingkan dengan Danu yang agak lancip mengingat umurnya masih muda. Berikut bentuk atau struktur dari wajah Cak Soleh.



Gambar 108. Bentuk Wajah Karakter Cak Soleh
(Sumber: *MSV Studio*, 2018)

Mata Cak Soleh terlihat lebih kecil dari tokoh-tokoh yang lain, dikarenakan Cak Soleh memiliki tubuh gemuk sehingga proporsi dari wajah tersebut membuat mata terhalangi oleh bentuk rahang atau pipi yang lebih lebar sehingga mata terkesan kecil. Berikut bentuk mata dari cak Soleh.



Gambar 109. Bentuk Mata Karakter Cak Soleh
(Sumber: *MSV Studio*, 2018)

Cak Soleh memiliki warna kulit coklat namun lebih gelap dibandingkan dengan tokoh Danu. Jika di samakan dengan tone warna kulit manusia, Cak Soleh lebih ke kulit antara nomor 4 dan 5.



Gambar 110. *Tone* Warna Kulit
(Sumber: *Womantalk.com*, 2018)

Teknik warna yang digunakan oleh Cak Soleh sama dengan warna dari karakter Danu, berikut dalam format RGB dari tokoh Cak Soleh.



Gambar 111: Unsur Warna Tokoh Cak Soleh
(Sumber: Rika Okta Maulida, 2018)

b) *Property*

Property dari Cak Soleh tidaklah banyak, hanya pakaian dan juga sepatu, sedangkan senjata dari tokoh Cak Soleh tidak memiliki senjata khusus yang selalu di bawa, hanya menggunakan senjata saat sedang latihan maupun melawan penjajah.



Gambar 112. Baju Karakter Cak Soleh
(Sumber: MSV Studio 2018)

Desain baju Cak Soleh memiliki bentuk yang sama dengan baju Danu karena merupakan seorang tentara di masa penjajahan, perbedaan hanya terletak dibagian aksesoris, yang mana pada tokoh Cak Soleh tidak menggunakan sebuah rompi perang dan juga pelindung lutut. Inspirasi baju Cak Soleh juga melalui baju tentara jaman dahulu, seperti yang dikatakan oleh *creator Battle of Surabaya. Dida (Supervisor Key MSV Studio, 5 Juni 2018)*.

“Terus untuk Soleh-Udin itu juga, itu sebenarnya ee... referensinya ya dari baju tentara Indonesia waktu itu, kayak gitu. Sepatu booth nya seperti apa, terus warna hijaunya seperti apa.”

Berikut baju tentara Indonesia dengan warna dan juga sepatu yang digunakan pada jaman peperangan dahulu.



Gambar 113. Contoh Desain Baju Karakter Cak Soleh
(Sumber: <http://gardanasional.id/>, 2018)

c) Ekspresi

Ekspresi dari Cak Soleh terlihat seperti gambar di bawah ini. Karena peran dari Cak Soleh selain sebagai tentara juga memiliki peran sebagai pencair suasana, maka ekspresi tersebut harus memiliki kesan lucu dan penggunaan hiperbola selalu diterapkan dalam membuat sebuah ekspresi. Terlihat bahwa mata dan juga mulut Cak Soleh melebihi ukuran asli saat melotot dan berteriak, sehingga emosi yang divisualkan dapat lebih tersampaikan.



Gambar 114. Ekspresi Cak Soleh
(Sumber: *MSV Studio*, 2018)

E. Tuan Yoshimura

1. Deskripsi Visual

Tuan Yoshimura merupakan orang Jepang dan tokoh yang dianggap ayah oleh Musa, si tokoh utama. Awalnya Tuan Yoshimura merupakan majikan dari ibu Musa yang merupakan pegawai dari dinas Jepang bernama *Fujinkei*, dan karena dari kecil Musa sering bersama Tuan Yoshimura, maka Musa menganggapnya sudah seperti ayah sendiri.

Dalam cerita *Battle of Surabaya* sendiri, Tuan Yoshimura memiliki peran sebagai politisi yang memberikan informasi rahasia ke pada pihak Indonesia.



Gambar 115. Visual Karakter Tuan Yoshimura
(Sumber: *MSV Studio*, 2018)

2. Analisis Visual

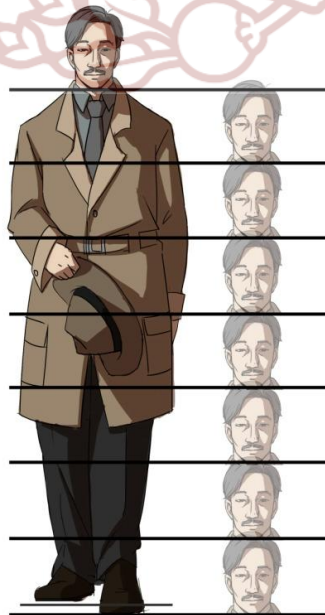
a) Desain Karakter

Karakter dari Tuan Yoshimura diperlihatkan dengan posisi tubuh menghadap kedepan dan juga beberapa posisi dari samping, $\frac{3}{4}$, dan belakang yang digambar hanya dengan *line*, selain itu juga terdapat visual dari mata Tuan Yoshimura. Desain karakter tersebut terlihat seperti gambar di bawah ini.



Gambar 116. Desain Karakter Tuan Yoshimura
(Sumber: *MSV Studio*, 2018)

Tinggi Tuan Yoshimura diperkirakan 7 kali panjang kepala, dan karena termasuk tokoh paruh baya dan juga bukan seorang tentara maka bentuk tubuh tidak terlihat bidang dengan posisi bahu yang agak kebawah. Berikut skala tinggi badan dari tokoh Tuan Yoshimura.



Gambar 117. Tinggi Badan Karakter Tuan Yoshimura
(Sumber: *MSV Studio*, 2018)

Bentuk wajah dari tokoh Tuan Yoshimura memiliki bentuk yang lonjong, kemudian jarak antara rahang dan dagu tidak terlalu jauh mengingat tokoh merupakan segmen orang tua yang bentuk wajahnya lebih terlihat ke bawah karena adanya keriput. Untuk membuat kesan tua maka terdapat beberapa garis seperti garis di dekat mata dan hidung, juga terdapat garis dari tulang pipi. Berikut bentuk atau struktur wajah dari Tuan Yoshimura.



Gambar 118. Bentuk Wajah Karakter Tuan Yoshimura
(Sumber: MSV Studio, 2018)

Mata yang dimiliki Tuan Yoshimura adalah mata sipit mengingat orang Jepang dan seseorang yang sudah tua sehingga mata lebih terlihat sayu dengan adanya garis di samping hidung. Berikut mata dari Tuan Yoshimura.



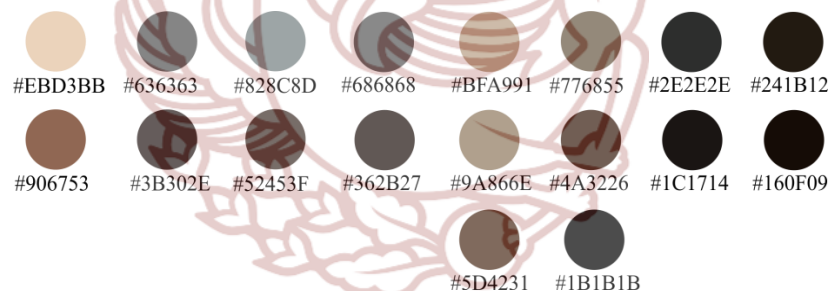
Gambar 119. Desain Mata Karakter Tuan Yoshimura
(Sumber: MSV Studio, 2018)

Tuan Yoshimura memiliki kulit yang putih, hampir sama dengan kulit Yumna, hanya saja usia dari mereka berbeda. Untuk kulit orang China, Jepang dan sekitarnya memiliki kulit yang hampir sama, yaitu putih, namun bukan putih pucat. Berikut tone warna kulit dari manusia, dan Tuan Yoshimura memiliki warna kulit nomor 2.



Gambar 120. *Tone* Warna Kulit
(Sumber: *Womantalk.com*, 2018)

Teknik warna yang digunakan oleh tokoh Tuan Yoshimura adalah seperti gambar di bawah ini dengan menggunakan format RGB



Gambar 121: Unsur Warna Tokoh Cak Soleh
(Sumber: Rika Okta Maulida, 2018)

b) *Property*

Beberapa *property* yang ada pada karakter Tuan Yoshimura anatara lain baju yang berupa hem dengan dasi yang bagian luarnya mengenakan jas, kaca mata dan juga topi yang selalu dipakai oleh Tuan Yoshimura saat berpergian. Berikut *property* yang ada pada tokoh Tuan Yoshimura.



Gambar 122. *Property* Karakter Tuan Yoshimura
(Sumber: *MSV Studio*, 2018)

Kaca mata yang digunakan oleh Tuan Yoshimura merupakan kaca mata yang digunakan pada zaman dahulu, yaitu sebuah kaca mata yang mungkin terkenal atau sering dipakai pada zamannya. Kaca mata tersebut terlihat seperti gambar di bawah ini.



Gambar 123. Contoh Kaca Mata Karakter Tuan Yoshimura
(Sumber: <http://bendakuno.blogspot.com/>, 2018)

Property yang lain yaitu jas yang dipakai oleh Tuan Yoshimura. Jas tersebut merupakan sebuah jas yang memang sering dipakai pada zaman dahulu. Alasan kenapa Tuan Yoshimura mengenakan sebuah *style*

baju tersebut telah dijelaskan oleh Dida. (*Supervisor Key MSV Studio*, 5 Juni 2018) *creator Battle of Surabaya*.

“Untuk Tuan Yoshimura itu dia kebangsaannya ee...Jepang ya, Jepang, tapi dia bekerja sebagai ee...apa ya namanya kayak ee... politisi ee...di Indonesia juga, dia berpengaruh di situ juga kan. Nah jadi kita nggak, misalnya ee...orang Jepang harus pakai kimono, atau harus pakai yang khas-khas Jepang, karena si Tuan Yoshimura ini juga ee...sering ke luar negeri, termasuk ke Indonesia ini kan menetapnya kayak gitu. Jadi kita sesuaikan kalau ee...baju untuk kayak politisi-politisi itu seperti apa kayak gitu, jadi tidak benar-bener harus, kalau dari Jepang pakaiannya kayak orang banget gitu, tergantung sama profesinya juga.

Contoh baju yang dikenakan oleh Tuan Yoshimura mulai dari jas, celana dan juga topi terlihat seperti gambar di bawah ini.



Gambar 124. Contoh Jaket Karakter Tuan Yoshimura
(Sumber: <https://www.brilio.net>, 2018)

c) Ekspresi

Ekspresi dari karakter Tuan Yoshimura tidaklah banyak, karena di dalam adegan film tersebut hanya muncul di saat awal cerita film dan juga beberapa *scene* saat di tengah-tengah film dalam bayangan Musa.

Namun posisi dan karakter Tuan Yoshimura sangatlah penting, karena dengan adanya Tuan Yoshimura maka terjadilah cerita di mana tokoh utama yaitu Musa akan menemui sebuah konflik dan petualangan.



Gambar 125. Ekspresi Karakter Tuan Yoshimura
(Sumber: *MSV Studio*, 2018)

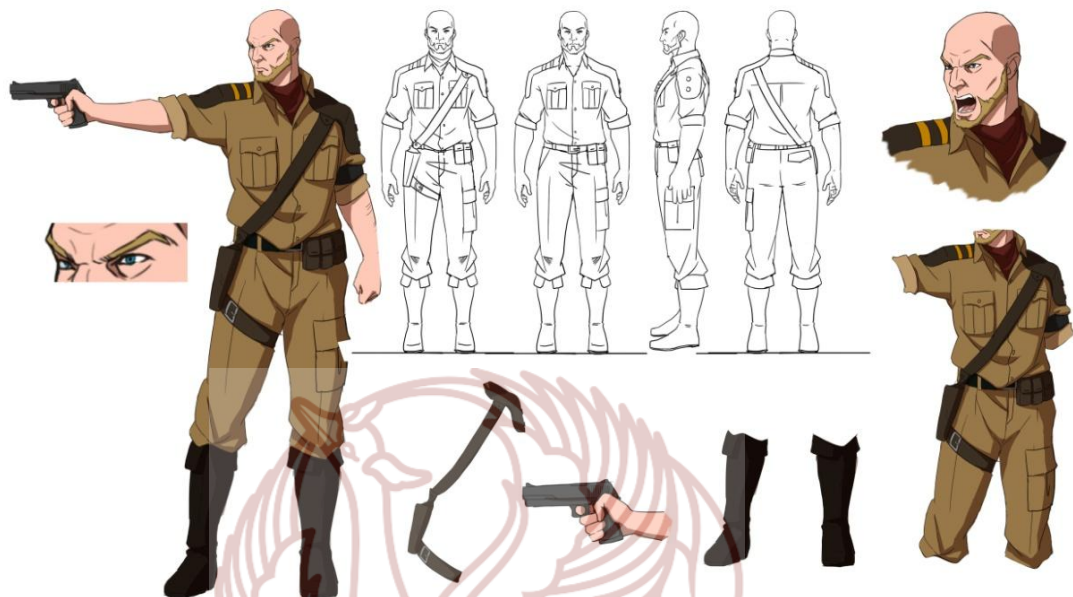
Ekspresi Tuan Yoshimura terlihat hanya dengan wajahnya yang nampak serius dan juga terlihat sedikit tersenyum sehingga memberikan kesan baik hati dan ramah. *Creator* tidak perlu menggambar sebuah ekspresi yang banyak karena mengingat adegan yang dimiliki oleh Tuan Yoshimura tidaklah banyak dan juga tidak ada suatu perbedaan yang besar dengan ekspresi wajah yang dimilikinya.

F. John Wright

1. Deskripsi Visual

John Wright merupakan salah satu tokoh yang berperan sebagai pimpinan tentara inggris yang mana dalam film tersebut memiliki misi untuk mengelola stabilitas keamanan di Surabaya. John Wright merupakan tokoh antagonis dan menjadi penghalang Musa dalam melakukan misinya

menyampaikan surat rahasia. Visual dari tokoh John Wright tersebut dibuat dengan gambaran yang jahat dan tegas.



Gambar 126. Visual Karakter John Wright
(Sumber: *MSV Studio*, 2018)

2. Analisis Visual

a) Desain Karakter

Karakter John Wright diperlihatkan dari posisi saat menembak dan juga beberapa posisi tubuh dari depan samping dan belakang. John Wright dalam film animasi *Battle of Surabaya* merupakan tokoh antagonis, sehingga dalam visual desain karakter tersebut dibuat agar John Wright benar-benar memiliki sebuah ciri khas agar terlihat jahat. Berikut desain karakter dengan beberapa sisi dari tokoh John Wright.



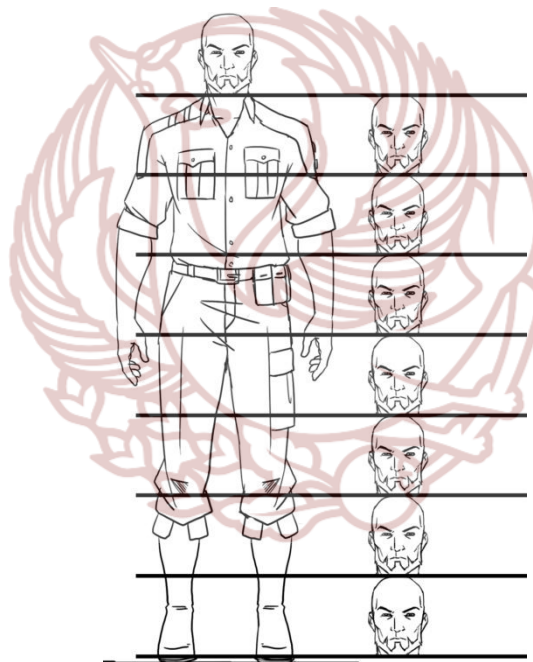
Gambar 127. Desain Karakter John Wright
(Sumber: MSV Studio, 2018)

Awalnya tokoh John Wright memiliki rambut, namun karena kurang memiliki ciri khas maka diubahlah menjadi seperti yang sekarang. Berikut penjelasan dari *director Battle of Surabaya*. Aryanto Yuniawan (CGO MSV Studio, 5 Juni 2018).

“Nah awalnya John Wright itu gak gundul gitu, awalnya dia gagah pakai topi, pakai ya kaya tentara inggris gitu yang warnanya masih hijau, tapi kemudian dengan berbagai pertimbangan ada kan satu prinsip animasi yang namanya *aphiel*, kita harus membuat karakter itu mudah dikenali, nah ketika kita membuat karakter yang sebelumnya itu karakter ini terlihat sangat umum, sehingga orang begitu lihat oh ini umum kita agak sulit mengenal, gimana ya caranya biar orang begitu ngelihat oh ini karakter *fee...ling* atau karakter *shadow* atau karakter musuh, kita harus betul-betul menampakkannya seperti musuh. Ya kegarangannya, salah satunya kita bikin oh yaudah bikin gundul aja nah gitu kan, dirubah.”

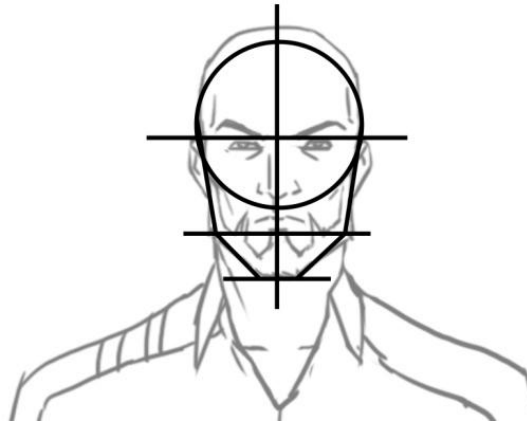
Perubahan desain tersebut terjadi saat para crew MSV Studio membuat trailer pertama, dan setelah memenangkan beberapa

penghargaan dari perlombaan lokal, maka dibuatlah desain ulang dalam karakter John Wright seperti yang sekarang. Untuk tinggi tubuh karakter John Wright sekitar 7 kali panjang kepala dan tubuh John Wright terlihat tinggi dan gagah karena mengingat bahwa tokoh tersebut adalah seorang tentara dan juga pemimpin pasukan dalam menjalankan tugasnya. Skala tinggi badan John Wright diukur dengan panjang kepala terlihat seperti gambar dibawah ini.



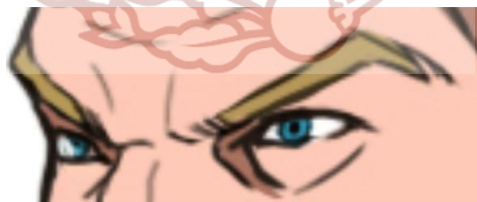
Gambar 128. Tinggi Badan Tokoh John Wright
(Sumber: MSV Studio, 2018)

Kerangka kepala John Wright pada garisnya lebih terlihat kaku dan patah-patah dibanding dengan tokoh yang lain. Studi pustaka mengenai *style* anime atau manga menyebutkan bahwa bentuk wajah yang patah-patah akan memperlihatkan kesan tokoh lebih garang, keras dan jantan, seperti halnya dengan tokoh John Wright.



Gambar 129. Bentuk Wajah Karakter John Wright
(Sumber: MSV Studio, 2018)

Struktur wajah yaitu mata dari tokoh John Wright tentunya juga memiliki model mata untuk tokoh antagonis, yaitu dengan bentuk mata yang lebih lebih tegas yang digambarkan dengan rangka lancip dan terlihat kaku, selain itu juga terdapat alis yang tebal dengan posisi bagian dalam alis lebih turun sehingga tokoh terlihat memiliki watak yang keras dan tegas.



Gambar 130. Desain Mata Karakter John Wright
(Sumber: MSV Studio, 2018)

Kulit John Wright sendiri memiliki warna kulit putih kemerahan, karena memang John Wright merupakan orang deberkebangsaan Inggris, yang hampir semua orang memiliki kulit putih kemerahan. Jika dikaitkan dengan warna kulit manusia, lebih mendekati ke warna kulit nomor 1.



Gambar 131. *Tone* Warna Kulit
(Sumber: *Womantalk.com*, 2018)

Untuk teknik pewarnaan yang digunakan memiliki kesamaan dengan konsep dari film tersebut yaitu menggunakan warna yang agak gelap dengan *saturation* yang rendah. Berikut warna yang digunakan tokoh John Wright dalam format RGB.



Gambar 132. Unsur Warna Tokoh John Wright
(Sumber: Rika Okta Maulida, 2018)

b) *Property*

Karakter John Wright memiliki *property* seperti baju tentara, *holster*, sepatu dan juga pistol yang selalu di bawa. Desain dari *property* tersebut tentunya juga memiliki modifikasi dalam pembuatannya mengingat daya tarik lah yang menjadi kunci utama dalam sebuah film animasi.



Gambar 133. *Property* Karakter John Wright
(Sumber: MSV Studio, 2018)

Baju John Wright awalnya berwarna hijau seperti tentara pada umumnya, namun karena John Wright merupakan tokoh yang penting sebagai antagonis dan juga seorang pimpinan dalam menertibkan keamanan di Surabaya, maka desain baju tersebut diganti dengan warna coklat agar berbeda dengan tentara-tentara lainnya dan untuk sepatunya menyesuaikan dengan baju tentara yang dipakai oleh John Wright. Seperti yang dikatakan oleh *director* film *Battle of Surabaya*. Aryanto Yuniawan (CGO MSV Studio, 5 Juni 2018).

“..... pakai ya kaya tentara inggris gitu yang warnanya masih hijau, tapi kemudian dengan berbagai pertimbangan ada kan satu prinsip animasi yang namanya Aphiel, kita harus membuat karakter itu mudah dikenali, nah ketika kita membuat karakter yang sebelumnya itu karakter ini terlihat sangat umum, sehingga orang begitu lihat oh ini umum kita agak sulit mengenal Jadi memang ada perubahan di karakter John Wright itu. Dibikin gundul terus bajunya pakai seragam inggris yang warna agak warna apa coklat.”

Property yang lain yaitu senjata yang selalu di bawa oleh John Wright, yaitu sebuah pistol.



Gambar 134. Pistol Karakter John Wright
(Sumber: *MSV Studio*, 2018)

Senjata tersebut tidaklah sekedar hanya menggambar saja, melainkan ada sebuah riset, sejarah dan juga alasan kenapa dibuat seperti itu. Director *Battle of Surabaya* mengatakan tentang senjata dari John Wright. Aryanto Yuniawan (CGO MSV Studio, 5 Juni 2018).

“Nah itu memang harus berdasarkan anu apa fakta fakta sejarah, jadi kayak kendaraan kendaraan gitu, itu kita riset melalui foto foto, ke museum, buku. Kayak pistol yang dipake John Wright, kalau diamati itu pistol jerman itu, dan kenapa dia menggunakan pistol jerman ? ya ada di film itu haha”

Property lainnya yaitu sebuah *holster* pistol yang digunakan oleh karakter John Wright dengan model *leg holster*. Bentuk dari holster tersebut yaitu sabuk yang melingkar ke paha dan bagian atasnya terletak dibagian bahu. Berikut merupakan gambar dari *holster* yang dipakai oleh John Wright.



Gambar 135. *Holster* Karakter John Wright
(Sumber: MSV *Studio*, 2018)

Tidak ada alasan khusus dalam *property holster* yang dipakai oleh John Wright, namun kembali ke dalam cerita dan juga peran dari John Wright yang menjadi pemimpin dalam menertibkan rakyat di Surabaya maka John Wright tidak perlu membawa senjata yang lebih besar dan berat seperti para prajurit-prajurit yang lainnya. Jadi dengan satu pistol yang ditempatkan dalam *holster* memudahkan John Wright untuk bergerak lebih bebas sebagai pemimpin. Gambar di bawah ini merupakan contoh dari *holster* yang dipakai oleh tokoh John Wright.



Gambar 136. Contoh *Leg Holster*
(Sumber: <https://sites.google.com/>, 2018)

c) Ekspresi

Tokoh John Wright hanya memiliki sedikit ekspresi, karena memang merupakan tokoh antagonis dan juga seorang pemimpin, maka wajah serius, kaku dan tegas yang muncul dalam film *Battle of Surabaya*. Berikut ekspresi yang sering muncul di dalam *scene* film, selain ekspresi diam dan serius juga terdapat ekspresi marah dari John Wright.



Gambar 137. Ekspresi Karakter John Wright
(Sumber: MSV Studio, 2018)

G. Ketua Kipas Hitam

1. Deskripsi Visual

Kazu Hiro yaitu nama dari Ketua Kipas Hitam dalam film *Battle of Surabaya*. Peran dari ketua Kipas Hitam dalam film *Battle of Surabaya* yaitu sebagai pengganggu dalam misi yang di jalankan oleh Musa. Kazu Hiro merupakan seseorang dari Jepang yang menjadi pemimpin dari kelompok kipas hitam yang anggotanya bisa dari orang Jepang sendiri atau dari orang Indonesia.



Gambar 138. Visual Karakter Ketua Kipas Hitam
(Sumber: *MSV Studio*, 2018)

2. Analisis Visual

a) Desain Karakter

Karakter dari tokoh Kazu Hiro tidak lah memiliki banyak adegan, namun tokoh tersebut memiliki peran yang penting dalam segi cerita *Battle of Surabaya*.



Gambar 139. Desain Karakter Ketua Kipas Hitam
(Sumber: *MSV Studio*, 2018)

Tinggi badan dari tokoh Kazu Hiro atau ketua dari kelompok Kipas Hitam adalah 7 kali panjang kepala.



Gambar 140. Tinggi Badan Karakter Ketua Kipas Hitam
(Sumber: *MSV Studio*, 2018)

Untuk proporsi dari tubuhnya pun dapat dilihat bahwa ketua Kipas Hitam memiliki tubuh yang tinggi dan juga gagah, karena merupakan ketua dari suatu kelompok besar. Berikut skala tinggi badan Ketua Kipas Hitam dengan ukuran kepala.

Anatomi bentuk kepala Ketua Kipas Hitam hampir sama dengan John Wright, yaitu bentuk kepala yang patah-patah agar terlihat garang dan juga keras atau tegas. Berikut kerangka wajah dari Ketua Kipas Hitam.



Gambar 141. Bentuk Wajah Karakter Ketua Kipas Hitam
(Sumber: *MSV Studio*, 2018)

Ketua Kipas Hitam yang merupakan tokoh antagonis memiliki wajah yang dibuat lebih garang seperti desain matanya pun juga dibuat seperti model desain mata dari John Wright, yaitu tatapan mata yang tajam dan garang kemudian memiliki alis yang tebal disertai jenggot dan juga rambut yang diikat agar lebih terlihat sebagai orang atau bangsa Jepang.



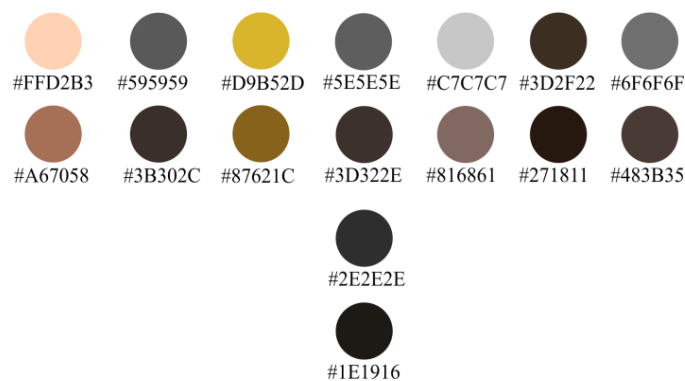
Gambar 142. Desain Mata Karakter Ketua Kipas Hitam
(Sumber: *MSV Studio*, 2018)

Kazu Hiro atau Ketua Kipas Hitam merupakan tokoh yang berasal dari Jepang, sehingga tone kulitnya tidak jauh berbeda dengan Tuan Yoshimura. Tone warna kulit dari Ketua Kipas Hitam yaitu warna nomor 2.



Gambar 143. *Tone* Warna Kulit
(Sumber: *Womantalk.com*, 2018)

Teknik warna dari tokoh Kazu Hiro sebagai Ketua Kipas Hitam memiliki warna yang sama dengan tokoh lainnya yaitu warna yang cenderung gelap. Berikut nsur warna yang terdapat pada tokoh Kazu Hiro dalam format RGB.



Gambar 144. Unsur Warna Tokoh Ketua Kipas Hitam
(Sumber: Rika Okta Maulida, 2018)

b) *Property*

Property yang terdapat pada karakter ketua Kipas Hitam adalah baju dan juga alas kaki. Tidak banyak *property* yang melekat pada karakter Kazu Hiro, hanya berupa baju yang dipakai, karena memang didalam film *Battle of Surabaya* sendiri tidak banyak muncul dan karena Kazu Hiro merupakan ketua, jadi untuk urusan di dalam cerita tersebut lebih ke bentuk formal.

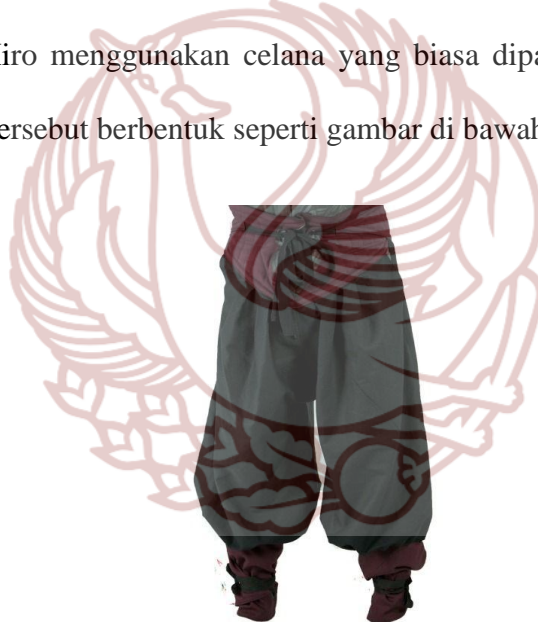


Gambar 145. Baju Karakter Ketua Kipas Hitam
(Sumber: *MSV Studio*, 2018)

Sesuai dengan kelompok yang dipimpinnya yaitu Kipas Hitam, maka pakaian dari Kazu Hiro pun serba gelap, karena selain itu juga merupakan sebuah kelompok yang jarang diketahui atau kelompok rahasia. Untuk desain baju Kazu Hiro telah dijelaskan mengapa dibuat sedemikian rupa oleh *creator Battle of Surabaya*. Dida Karisma (*Supervisor Key MSV Studio*, 5 Juni 2018)

“Terus untuk yang kipas hitam, itu karena, itu sebenarnya dahulu kan ada organisasi kipas hitam itu ya, pernah denger gak ? iya pernah ada itu di Indonesia tapi ee... jarang terekspos media gitu ya, nah tapi kita ee... bisa lihat di referensi di internet itu, bahwa kipas hitam itu dari Jepang gitu, dan baju bajunya juga kayak baju kimono kayak gitu, terus ee... itu yang menjadikan ee kita mengambil referensi dari pasukan pasukan ee samurai di jepang, sama ninja juga. Baju ninja di jepang kan seperti itu, warnanya hitam, terus ee... kimono gitu terus mungkin ada desain kayak jarring-jarring, terus mungkin kayak ada penutup wajah juga gitu.”

Baju yang dikenakan tokoh Kazu Hiro pada bagian dalam “berbentuk seperti kimono dengan nama *Ganda Gi*, kemudian celana dari Kazu Hiro menggunakan celana yang biasa dipakai oleh ninja Jepang, celana tersebut berbentuk seperti gambar di bawah ini.



Gambar 146. Contoh Celana Karakter Ketua Kipas Hitam
(Sumber:<https://i.pining.com/>, 2018)

Dibagian luar baju menggunakan sejenis mantel, contoh mantel tersebut bernama *haori*, namun dalam desain tersebut tidaklah sama dengan pakaian aslinya, karena desain tersebut dimodifikasi menjadi lebih modern dan membuat karakter terlihat lebih gagah sebagai seorang ketua Kipas Hitam. Berikut *concept art* dari baju Kazu Hiro.



Gambar 147. Contoh Mantel Karakter Ketua Kipas Hitam
(Sumber: <https://mymodernmet.store/>, 2018)

Alas kaki yang dipakai merupakan alas kaki dengan bentuk yang sering digunakan pada ninja Jepang, yaitu dengan model panjang sampai betis. Berikut contoh dari alas kaki Kazu Hiro.

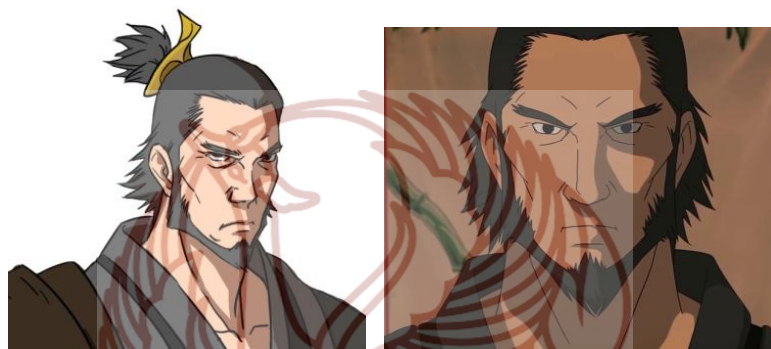


Gambar 148. Contoh Alas Kaki Karakter Ketua Kipas Hitam
(Sumber: <http://vintageninja.net/>, 2018)

c) Ekspresi

Ketua Kipas Hitam atau Kazu Hiro memiliki peran yang tidak banyak dalam film, namun untuk posisi peran tersebut berpengaruh penting dalam cerita film *Battle of Surabaya*, sama halnya dengan Tuan

Yoshimura yang hanya memiliki peran sedikit. Sehingga untuk ekspresi yang ditampilkan juga tidak banyak, karena merupakan sosok ketua dari suatu organisasi rahasia, ekspresi dari Kazu Hiro lebih banyak mengarah ke ekspresi yang tenang, tegas dan serius. Berikut ekspresi dari Kazu Hiro yang banyak muncul dalam adegan film dari desain karakter dan juga potongan dari film *Battle of Surabaya* sendiri.



Gambar 149. Ekspresi Karakter Ketua Kipas Hitam
(Sumber: MSV Studio, 2018)

H. Residen Sudirman

1. Deskripsi Visual

Residen Sudirman merupakan salah satu tokoh sejarah dalam masa perjuangan dan dalam penelitian ini merupakan satu-satunya tokoh asli sejarah yang akan dibahas. Residen Sudirman memiliki peran yang penting dalam cerita *Battle of Surabaya* karena misi yang Musa kerjakan adalah misi yang diberikan oleh Residen Sudirman untuk menyampaikan surat rahasia kepada Pak Moestopo. Berikut Karakter dari Residen Sudirman.

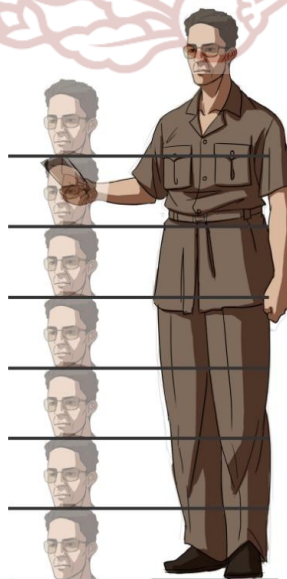


Gambar 150. Desain Karakter Residen Sudirman
(Sumber: *MSV Studio*, 2018)

2. Analisis Visual

a) Desain Karakter

Karakter dari Pak Sudirman memiliki tinggi badan 7 kali kepala.



Gambar 151. Tinggi Badan Karakter Residen Sudirman
(Sumber: *MSV Studio*, 2018)

Tinggi tersebut tetap memiliki suatu hiperbola agar karakter terlihat gagah seperti karakter-karakter lainnya yang memakai tinggi badan dengan ciri anime atau manga.

Desain karakter dari Residen Sudirman sendiri mengikuti apa yang ada dalam sejarah karena memang merupakan tokoh asli sejarah seperti bentuk mata yang sama namun disederhanakan, dan juga wajah yang dibuat mirip dengan tokoh aslinya. Kerangka wajah Residen Sudirman hampir sama dengan Tuan Yoshimura karena mengingat sebagai segmen orang tua.



Gambar 152. Desain Karakter Residen Sudirman
(Sumber: *MSV Studio*, 2018)

Warna kulit Residen Sudirman cenderung ke kulit coklat karena memang merupakan orang Indonesia dan tokoh asli dalam sejarah. Dalam tone kulit manusia, kulit Residen Sudirman lebih ke warna antara 4 dan 5.



Gambar 153. Desain Karakter Residen Sudirman
(Sumber: *MSV Studio*, 2018)

Warna yang digunakan dalam visual karakter Residen Sudirman dalam format warna RGB adalah seperti berikut.



Gambar 154. Unsur Warna Tokoh Residen Sudirman
(Sumber: Rika Okta Maulida, 2018)

b) *Property*

Property pada tokoh Pak Sudirman tidak banyak memiliki sesuatu yang khas, hanya pakaian dan sepatu yang dibuat sama dengan aslinya, seperti yang dikatakan oleh *creator Battle of Surabaya*, Dida (*Supervisor Key MSV Studio*, 5 Juni 2018) mengenai pembuatan karakter tokoh asli dari sejarah.

“Kalau miasalnya tokoh-tokoh sejarah ya kita sesuaikan, kita cari referensi tokoh-tokoh jaman itu dia bajunya lebih sering pakai apa.”

Baju dari tokoh Residen Sudirman juga disamakan dengan baju pada saat insiden 10 November 1945, baju tersebut seperti gambar di bawah ini.



Gambar 155. Contoh Baju Residen Sudirman
(Sumber: <https://www.google.com/amp/m.merdeka.com/>, 2018)

Berikut baju yang digunakan Residen Sudirman dalam film animasi *Battle of Surabaya*.



Gambar 156. Baju Karakter Residen Sudirman
(Sumber: *MSV Studio*, 2018)

c) Ekspresi

Residen Sudirman memiliki ekspresi yang tidak banyak, karena di dalam film *Battle of Surabaya* tersebut Residen Sudirman memiliki sebuah peran sebagai tokoh yang menjadikan Musa yaitu tokoh utama memiliki misi dan menjadikan datangnya konflik dari cerita film tersebut. Ekspresi dari Residen Sudirman lebih ke wajah yang tenang namun serius mengingat sebagai tokoh tetua yang mengurus beberapa informasi penting pada zaman itu. Berikut ekspresi Residen Sudirman dari desain karakter maupun potongan dari film.



Gambar 157. Ekspresi Karakter Residen Sudirman
(Sumber: *MSV Studio*, 2018)

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Analisis visual desain karakter tokoh pada film animasi 2D *Battle of Surabaya* mengupas bagaimana suatu perancangan dalam pembuatan karakter dan juga menganalisis visual yang diciptakan untuk karakter tokoh tersebut. Metode yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif yang berbentuk deskriptif dengan menggunakan sebuah sajian yang berupa data dengan cara menganalisis data tersebut dan melakukan sebuah riset. Data yang dianalisis pastilah sebuah data yang berupa desain karakter tokoh dari film animasi *Battle of Surabaya* yang meliputi tokoh 8 tokoh yaitu Musa, Yumna, Danu, Cak Soleh, Tuan Yoshimura, John Wright, Ketua Kipas Hitam dan juga Residen Sudirman. *Battle of Surabaya* menyajikan sebuah cerita dengan *setting* sejarah yaitu pada insiden 10 November 1945 dengan menampilkan sebuah tokoh fiksi dalam menyampaikan sebuah cerita tersebut.

Penciptaan sebuah karakter tokoh untuk film animasi selalu memiliki banyak tahapan dan juga tidak bisa hanya sekedar membuat sebuah karakter apalagi untuk sebuah film yang memiliki sejarah. Bahkan untuk *creator* tersebut juga tidak bisa membuat karakter dengan keputusannya sendiri, karena semua itu akan diputuskan oleh *director*. Riset selalu dibutuhkan dalam pembuatan sebuah film dan pembuatan karakternya juga harus memiliki sebuah alasan kenapa karakter tokoh di desain sedemikian rupa. Penelitian ini dalam perancangan

karakter tokoh animasi *Battle of Surabaya* menemukan bahwa karakter dari film animasi tersebut menggunakan *style* anime dan menggunakan sebuah riset dalam penciptaan karakter tokoh mengingat cerita tersebut mengambil *setting* sejarah.

Visual yang terbaca dari tokoh karakter yang dikaji dalam film animasi *Battle of Surabaya* ditinjau dari perancangannya adalah desain karakter tersebut memiliki tampilan fisik yang proporsinya lebih disempurnakan dari ukuran asli manusia dan desain tersebut mengacu ke *inner life* pada masing-masing tokoh. Selain itu pembuatan struktur tubuh maupun wajah lebih terlihat sederhana. Untuk *property* dari setiap karakter, menggunakan *property* dari riset yang telah dilakukan namun mengalami modifikasi agar karakter terlihat lebih menarik dan untuk warnanya sendiri menggunakan sarutasi yang rendah karena *setting* dari film tersebut berlatar sejarah. Dan yang terpenting dari visual karakter adalah karakter haruslah memiliki sebuah ciri khas untuk membedakan setiap tokoh dalam film tersebut bahkan dalam film-film yang lain.

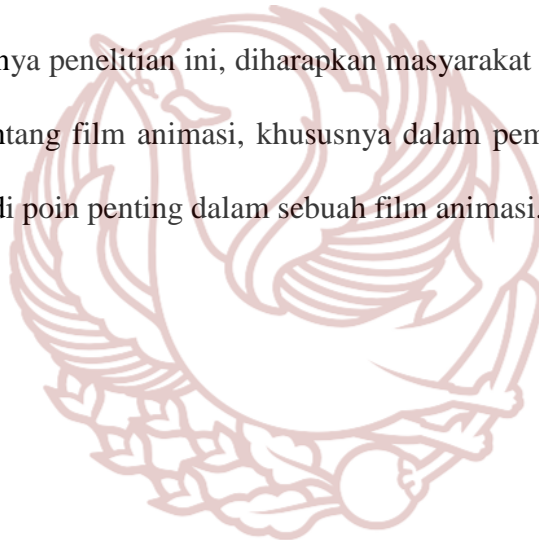
B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan, maka terdapat beberapa saran sebagai berikut.

1. Penelitian dengan objek kajian film animasi *Battle of Surabaya* dengan mengambil unit penelitian visual dapat dikembangkan tidak hanya dengan meneliti desain karakter, namun dapat juga mengambil unit seperti *background* atau *effect* dari film tersebut dilihat dari visualnya, atau mengambil sisi animasi dari luar negeri yang digunakan dalam karakter

tersebut dan lain-lain. Selain itu agar objek tersebut dapat dikaji secara meluas, maka peneliti dari bidang lain dapat menggunakan atau meneliti karakter dari segi psikologi, alur cerita, naskah (*script*), budaya, komunikasi yang digunakan dan lain-lain.

2. Dalam bidang animasi sendiri, khususnya pembuatan desain karakter tokoh, maka diharapkan dapat lebih membuat sebuah karakter dengan ciri khasnya dan juga tidak hanya sekedar membuat desain karakter tanpa adanya sebuah alasan.
3. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan masyarakat mampu memahami dan mengerti tentang film animasi, khususnya dalam pembuatan desain karakter yang menjadi poin penting dalam sebuah film animasi.



DAFTAR ACUAN

- Avisenna E. Ramadhana, Alvanov Z. Mansoor dan Naomi Haswanto. 2012. Kajian Daya Tarik Pada Desain Karakter Pokemon. *JurnalWimba*, Vol. 4 No.1, hal. 93-105. Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta.
- Darmaprawira W.A, Sulasmi. 2002. *Warna: Teori dan Kreativitas Penggunaannya edisi ke-2*. Bandung: Penerbit ITB.
- Didit Widiatmoko Soewardikoen. 2013. *Metodelogi Penelitian Visual Dari Seminar Ke Tugas Akhir*. Bandung: CV Dinamika Komunika.
- HB, Sutopo. 2006. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Surakarta: Penerbit Sebelas Maret Universitas Press.
- Kusrianto, Adi. 2009. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Penerbit CV Andi Offset.
- Mikha WIDY, Alvanov Z. Mansoor dan Naomi Haswanto. 2013. Kajian Visualisasi Karakter Dalam Seri Komik Garudayana. *JurnalWimba*, Vol. 5 No.2, hal.55-72. Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta.
- McCloud, Scott, 2008. *Storytelling Secrets of Comics, Manga, and Graphic Novels*. Jakarta:Penerbit PT Gramedia Pustaka Utama.
- Suyanto dan Aryanto. 2006. *Merancang Film Kartun Kelas Dunia*. Yogyakarta: Penerbit CV Andi Offset.
- MS. Gumelar. 2011. *Comic Making*. Jakarta: Penertbit PT Indeks
- Osa, Amanokawa. 2006. *Guide To Draw MANGA Vol.1: Menggambar Wajah*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Prakoso, Gatot. 2013. *Animasi: Pengetahuan Dasar Film Animasi Indonesia*. Jakarta:Penerbit FFTV-IKJ-Press.
- Prasetia, Heru. 2015. *Beauty From Scratch: Journey of MSV Pictures*. Yogyakarta: Penerbit Quantum.

Program Studi Desain Komunikasi Visual FSR ISI Yogyakarta dan Studio Diskom. 2009. *Irama Visual “Dari Toekang Reklame Sampai Komunikator Visual”*. Yogyakarta: Penerbit Jalasutra.

Ranang Agung Sugihartono, Basnendar Herry Prilosadoso, dan Asmoro Nurhadi Panindias. 2010. *Animasi Kartun: Dari Analog Sampai Digital*. Jakarta: PT Indeks.

Ranang Agung Sugihartono, Henri Cholis. 2009. *Buku Ajar Animasi I*. Surakarta: Penerbit ISI PRESS dengan P3AI ISI Surakarta.

Senseno. 2016. *Mastering Manga Be a Master Mangaka's*. Surabaya: Genta Group Production.

Sobur, A. 2004. *Semiotika Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Soenyoto, Partono. 2017. *Animasi 2D*. Jakarta: Penerbit PT Alex Media Komputindo.

Stanton, Roberts. 1956. *An Inrtroduction to Fiction*. USA: Holt, Rinehart and Winston, Inc.

Sugiono, 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.

Tatsu Maki & Friends. 2006. *Character Maker Vol.1*. Bandung: TrieExsMedia

Tim Pandom Media Nusantara. 2014. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Baru*. Jakarta Barat: Penerbit Jakarta.

Internet

Chabib Syafrudin & Wahyu Pujiyono. 2013. Pembuatan Film Animasi Pendek “Dahsyatnya Sedekah” Berbasisi Multimedia Menggunakan Teknik 2D Hybrid Animation dengan Pemanfaatan Graphic. *Jurnal Sarjana Teknik Informatika*, (Online) Vol. 1 No.1, (<http://journal.uad.ac.id/index.php/JSTIF/article/view/2554/1583> diakses 23 April 2018)

Erik Fauzi. 2016. Kajian Strategi Visual Dalam Iklan Oreo Versi “Penuh Keajaiban”. Skripsi tidak diterbitkan. Bandung: Universitas Komputer Indonesia, (Online), (<https://text-id.123dok.com/document/lzgdxm2z->

kajian-strategi-visual-dalam-iklan-oreo-versi-penuh-keajaiban.html
diakses 7 Juli 2018,)

Joni Nur Budi Kawulur. 2013. Kajian Visual Karakter dalam Buku Cerita Rakyat, *E-jurnal*, (Online) Vol. 05 No. 01, hal 27-30
(https://www.researchgate.net/publication/327939365_Kajian_Visual_Karakter_Dalam_Buku_Cerita_Rakyat diakses 7 November 2018)

Oktavia Elvana. 2016. Analisis Visual Karakter Tokoh Utama Komik “Al-Fatih 1453; *Battle Of Varna*” Karya Handri Satria. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, (Online) Vol.4 No.1,
(<https://www.neliti.com/id/publications/250215/analisis-visual-karakter-tokoh-utama-komik-al-fatih-1453-battle-of-varna-karya-h> diakses 11 November 2017)

https://www.youtube.com/watch?v=Jar7zUU_Kls , diakses 23 Juli 2017

<http://id.techinasia.com/talk/review-battle-of-surabaya/amp/>, diakses 19 April 2018

<http://yourdailycake.wordpress.com/2017/11/10/ulasan-dan-impresi-battle-of-surabaya/>, diakses 19 April 2018

<http://montasefilm/battle-of-surabaya/>, diakses 19 April 2018

<http://www.movieexplorers.com/review-battle-of-surabaya-2015/>, diakses 19 April 2018

<https://www.disney.id>, diakses 13 Desember 2018

<https://www.amazon.com/>, diakses 13 Desember 2018

<https://m.imdb.com/title/tt0096697>, diakses 13 Desember 2018

www.pinterest.com/amp/pin/683984262128823541/, diakses 13 Desember 2018

<https://www.amazon.com>, diakses 13 Desember 2018

https://sid.m.wikipedia.org/wiki/Spirited_Away, diakses 13 Desember 2018

<https://subscene.com/subtitles/samurai-x-rurouni-kenshin/arabic/1501446>, diakses 13 Desember 2018

<https://abposters.com/posters/naruto-hokage-v29865>, diakses 13 Desember 2018
msvpictures.com, diakses 7 Juli 2018

<http://tutorial168.blogspot.com/>, diakses 11 Juli 2018

<http://alifrafikkhan.blogspot.com/>, diakses 11 Juli 2018

<http://barkerhost.com/>, diakses 29 September 2018

<https://www.biopolish.com>, diakses 11 Juli 2018

Kompasiana.com, diakses 11 September 2018

<https://id.aliexpress.com>, diakses 29 September 2018

<http://gardanasional.id/>, diakses 29 September 2018

<http://www.pricearea.com>, diakses 31 Juli 2018

<http://jelajah-nesia.blogspot.com/>, diakses 1 Agustus 2018

<http://bendakuno.blogspot.com/>, diakses 29 September 2018
<https://www.brilio.net>, diakses 1 Agustus 2018
<https://sites.google.com/>, diakses 29 September 2018
<https://i.pining.com/>, diakses 28 September 2018
<https://mymodernmet.store/>, diakses 28 September 2018
<http://vintageninja.net/>, diakses 28 September 2018
<https://www.google.com/amp/m.merdeka.com/>, diakses 1 Desember 2018

Daftar Narasumber

Aryanto Yuniawa, 61 tahun, Yogyakarta, CGO, diwawancarai 5 Juni 2018

Dida Karisma, 28 tahun, Yogyakarta, Supervisor Key, diwawancarai 5 Juni 2018



LAMPIRAN

Transkrip Wawancara

Nama : Aryanto Yuniawan
 Jabatan : CGO MSV Studio
 Hari/Tanggal : Selasa, 5 Juni 2018
 Tempat : Ruang meeting Humas di 221

Peneliti	Bagaimana awal mula perjalanan <i>Battle of Surabaya</i> sampai bisa seperti sekarang ?
Aryanto Yuniawan	<p>Jadi awalnya BOS dibuat tidak langsung kemudian mau membuat film BOS, jdi dia mulai inspirasinya karna kita dulu membuat film eee seri, judulnya petualangan abdan. Ee waktu itu ada salah satu poin, itu tentang membahas tentang pahlawan kecil, nah kemudian karena film itu tidak diminati pasar bahkan tv tidak tertarik untuk membeli, akhirnya kita punya ide untuk gimana kalau ini kita buat layar lebar saja ? waktu itu kita juga gak ngerti bikin film layar lebar seperti apa gak ngerti. Terus dananya gimana ? saya coba cariin donator tidak ada yang mau untuk membiayai film itu waktu itu. Terus saya sama temen –temen yang kebetulan tim yang membuat film abdan, membuat teaser jadi kaya membuat storil atau membuat trailer dulu, jadi film belum dibikin tapi kita sudah membuat teaser gitu. Kemudian trailer-trailer itu kita lombakan ke festival, ya tidak sekali dua kali, beberapa kali, kemudian ketika lomba di namanya INAICTA waktu itu, tahun tahunnya 2012 itu diadakan oleh kementrian KOMINFO, nah disitu kita malah mendapat juara 1, menang disitu, dapat hadiah sekitar 50 juta, kemudian itu kita gunakan untuk kita kembangkan lagi, dari trailer itu dibuat yang lebih baik terus mulai mengumpulkan orang-orang. Terus kemudian ada lomba lagi kita ikutkan lagi, di namanya ee INDIGO Fellowship itu diadakan oleh Telkom Indonesia, ternyata kita menang lagi, dapat hadiah lagi 50 juta, dari situ saya dan temen-temen mulai berfikir untuk kemudian membuat proposal bisnis, jadi kayak bisnis plan gitu, kita coba lagi, kemudian saya coba ajukan ke yayasan Telkom dengan bukti-bukti prestasi yang sudah kita raih, ini film sudah diminati pasar, kalau yayasan tidak berminat ini akan salurkan pada yang lain, kemudian berminat, akhirnya mereka mulai membiayai walaupun tidak penuh, tapi</p>

	akhirnya kita sudah mulai ee melakukan ee apa namanya penelitian , jadi dari data dan sebagainya untuk membuat naskah panjangnya.
Peneliti	Penelitian tersebut menggunakan riset atau gimana pak ?
Aryanto Yuniawan	iya riset, artinya bahwa ini serius mau dibuat film layar lebar, udah. Akhirnya yayasan menyetujui, kemudian kita saya mengumpulkan orang-orang yang tadinya waktu itu kisaran rangenya saya lupa tapi kisaran antara 10 sampai 12 orang waktu itu awal-awalnya. Nah setelah kita mempunyai ada dana, dana itu kita gunakan untuk mencari SDM ya untuk membuat konsep A, membuat animasinya, membuat background, akhirnya di tahun 2013 kita benar-benar memulai proyeknya, karena orang-orang udah mulai berkumpul sambil memulai project sambil kita tetap masih mengumpulkan orang-orang yang akan membuat ee divisi-divisi tertentu gitu, jadi misalnya kayak special effect, kemudian editing dan sebagainya. Film ini akhirnya jadi di tahun 2015, jadi mulai resminya sebenarnya 2013 tapi sebenarnya kalau mau di total total 2012 itu lah kita sudah memulai bikin, bikin kayak apa namanya rancangan-rancangannya tapi belum rancangan betul itu jadi film panjang, sejarahnya seperti itu.
Peneliti	Untuk Risetnya tersebut sampai berapa lama pak ya ?
Aryanto Yuniawan	Ya 6 bulan sampai 1 tahun jadi ibaratnya kalau secara bersihnya ya 6 bulan, tapi kita kalau ee apa namanya awal-awal bersih, ya 6 bulan, jadi sebenarnya 6 sampai 1 tahun, 6 bulan sampai 1 tahun. ada yang ke Surabaya, ada yang kita ambil dari internet ada yang ambil dari buku, gitu.
Peneliti	Untuk karakternya sendiri, pembuatan awal trailer, dan untuk film ada perubahan tidak pak ?
Aryanto Yuniawan	Iya dirubah, jadi awal-awal ketika kita bikin trailer belum yang seperti ini, ada kok, ee nanti nanti tak carikan data ditempatnya Pak Adi Jayusman. Itu karakter sebelum film itu bukan ini, tapi mirip ini, jadi trailer pertama kali BOS yang pertama itu sebenarnya bukan ini. Oh gitu pak ya ? Iya, tapi kemudian kita rubah ini dengan pertimbangan-pertimbangan ee karna kita sudah memiliki dana sudah memiliki resourch, juga pengalaman pengalaman,

	<p>akhirnya dirubah menjadi bentuk yang seperti ini, itupun mengalami proses yang panjang betul, jadi ee perubahan perubahannya saya apa namanya kelemahan kita itu karna waktu itu juga repot urusan pembentukan apa namanya pembentukan kelompok kerja atau pembentukan perusahaan kita lemah di dokumentasi, jadinya sebenarnya ada perubahan-perubahan sehingga menjadi bentuk ini dari awal begitu, Cuma itu tidak terdokumentasi dengan baik karena hanya coretan coretan gitu. Cuma sket sketnya pakai kertas gitu, nah ilang hahaha sayang sebenarnya, iya tapi ada perubahan dari awalnya yang bentuk sangat sederhana kemudian menjadi bentuk yang seperti ini.</p>
Peneliti	<p>Itu berlaku untuk semua tokoh atau tiga tokoh utama pak ?</p>
Aryanto Yuniawan	<p>Nah sebenarnya awalnya kita hanya mempunyai tokoh Musa ini saja, awalnya, jadi punya tokoh musa ini sama satu kapten Inggris yang namanya John Wright, nah awalnya John Wright itu gak gundul gitu, awalnya dia gagah pakai topi, pakai ya kaya tentara inggris gitu yang warnanya masih hijau, tapi kemudian dengan berbagai pertimbangan ada kan satu prinsip animasi yang namanya Aphiel, kita harus membuat karakter itu mudah dikenali, nah ketika kita membuat karakter yang sebelumnya itu karakter ini terlihat sangat umum, sehingga orang begitu lihat oh ini umum kita agak sulit mengenal, gimana ya caranya biar orang begitu ngelihat oh ini karakter feeling atau karakter shadow atau karakter musuh, kita harus betul-betul menampakkannya dia seperti musuh. Ya kegarangannya, salah satunya kita bikin oh yaudah bikin gundul aja nah gitu kan, dirubah. Jadi memang ada perubahan di karakter John Wright itu. Dibikin gundul terus bajunya pakai seragam inggris yang warna agak warna apa coklat.</p>
Peneliti	<p>Untuk karakternya itu yang memegang atau memutuskan karakternya siapa pak ?</p>
Aryanto Yuniawan	<p>Direktur, saya. Jadi kebetulan, kebetulan saya kan menjadi produser, director dan scrip writer, jadi tiga saya pegangnya. Karena waktu itu memang tidak ada yang bisa untuk melakukan pekerjaan itu, sehingga saya ambil</p>

	alih, ya produser, ya script writer ya direktur. Untuk penentuan perkembangan karakter itu, saya membaca referensi tapi kemudian referensi referensi itu saya perintahkan ke karakter desainer, untuk dia membuatnya seperti yang saya mau.
Peneliti	Semacam brief gitu pak ya ?
Aryanto Yuniawan	He.em. Jadi karakter-karakter yang tadi yang dilihat ini, ini adalah referensi-referensi dari beberapa gabungan karakter-karakter. Jadi ini kan, karna waktu itu teringat film Indonesia tahun 80-an itu judulnya sang praja. Itu film sekitar tahun 90-80an lah jadi 87 opo 89 saya lupa atau 90, itu ada satu tokoh anak kecil namanya itu temon, temon itu dia bukan tokoh utama tapi tokoh yang dilibatkan didalam ee representasi anak-anak di waktu jaman perang dulu, namanya temon. Temon itu punya ayah yang ayahnya itu pejuang, nah ayahnya itu pejuang meninggalkan dia sendirian dan si anak ini, si temon itu selalu menunggu di rel kereta api, menunggu ayahnya pulang gitu. Jadi setiap ada kereta api yang lewat gitu, dia selalu memanggil pak.ee gitu, dikira bapaknya ada di dalam kereta api itu, padahal bapaknya sudah meninggal di perang. Nah itu salah satu inspirasi. Yang kedua inspirasinya dari film judulnya The Gift of Firefly. Nah di sini ada tokoh anak kecil ini ya, coba dilihat kan mirip. Jadi ini anak kecil yang ditinggal mati oleh ibunya waktu itu, kemudian dia harus mengasuh adek-adeknya, yang akhirnya adeknya kena penyakit kemudian meninggal juga gitu.
Peneliti	Jadi inspirasinya juga dari film tersebut pak ya ?
Aryanto Yuniawan	Nah ini salah satunya, makanya topinya saya bikin mirip. (menunjukkan topi yang mirip). Tapi baju-bajunya ini adalah baju baju gabungan antara ee apa namanya pejuang di jaman era Indonesia dulu saya gabungkan dengan era era modern gitu, jadi jadi tujuan bikin ini kan tidak hanya semata untuk film documenter, tapi kita membuat film ini itu salah satunya untuk ngayak IP atau intelektual proterti, sehingga prinsip prinsip animasi yaitu aphiel, itu harus terlihat menarik, karna yang yang kita sasar kan anak muda atau remaja, kalau kita bikin waktu itu kan ngomongin, ngomongin anak muda, anak, anak-

	<p>anak jaman perang gitua ya (mengetik) gak ada mereka pakai baju yang model kayak gitu, tapi malah gak pakai baju. Ya memang gak pakai baju kemudian mereka yang bajunya seadanya, model model kayak gini kan biasa kan. Nah kalau kita bikin yang model kayak gitu, gak aka nada yang nanti mengidolakan si tokoh Musa ini, karena ini kan tokoh yang kita mau jual atau kita mau jadikan dia sebagai artis kita, artis selebirtis haha. Makanya kita modiffikasi tetep ada unsure unsure sejarah tetapi kita combine dengan unsure unsure kekinian, artinya ini adalah pop culture, tidak hanya sekedar klasik culture. Juga dengan, tapi rasionable gitu lho, salah satu contoh yang lain adalah ini (yumna) mana ada sih dulu trendi kayak gini kan gak mungkin kan, tapi kalau kalau kita mau meruntut ini ada sejarahnya karna ini kan mirip bajunya orang orang ee anak-anak muda belanda, jadi anak-anak muda belanda itu kalau memakai baju kan stil gitu jadi kayak keren gitu. Nah si yumna ini pernah ikut belanda, makanya ada sejarahnya tidak sekedar kemudian kita kasih baju, tapi ada latar belakang dibalik seluruh penampilan yang ada disini.</p>
Peneliti	Untuk syalnya itu pak, kenapa memakai syal ?
Aryanto Yuniawan	<p>Syal nya ya karna dia ada sejarahnya diakan dulu ketika pencarian ee ibunya yang diculik sebagai jugoliyongfu jugun lanfu dia menyelinao kedalam ee markas kipas hitam, dia menjadi anggota kipas hitam dimana para, para orang-orang di kipas hitam tuh selalu menggunakan apa namanya, ya kaya cadar kaya apa gitu lho, kemudian dia tertohok didalam kehidupan sehari-harinya dia menggunakan itu untuk suatu saat dia harus membuat samara. Kemudian dia me meletakan syal disitu. Beberapa orang dari kipas hitam pasti menggunakan syal, salah satunya misalnya kayak danu gitu, danu kan juga dia menggunakan syal. Nah itu, semua wardrop, semua apa namanya baju baju yang dibuat itu selalu ada risetnya, jadi tidak sembarangan kita membuat, baju yaah yang penting cantik gini, tapi gak ada alasan itu nanti di story telling nya jadi gak kuat. Jadi semua ada sejarahnya. Terus kenapa topi musa ini seperti ini, padahal ini adalah topi jepang gitu, tidak ada topi Indonesia yang seperti ini gitu ya, ini adalah sejarahnya karna topi ini adalah topi pemberian dari ini, Tuan</p>

	Yoshimura. Sehingga dia selain mengenang Yoshimura, dia mengenang ibunya menggunakan topi itu karena kan dulu ibunya adalah pegawai dari ee dinas jepang, namanya ee fujinkei, jadi organisasi perempuan di jepang waktu itu namanya fujinkei, ibunya itu pengurus fujinkei.
Peneliti	Untuk style nya itu berkiblat ke style apa pak ?
Aryanto Yuniawan	Kalau style film, atau aliran film ini, ini lebih kepada ee Japanese animation atau anime, jadi kiblatnya ke anime. Jadi stylenya memang style-style anime tapi yang kita kondisikan dengan ee culture culture bangsa Indonesia, jadi misalnya contoh ya anime itu kan salah satunya adalah mempuat hiperbola atau persangatan, kita bikin gagah gagah semua, walaupun sebenarnya bung tomo itu pendek, jadi bung tomo itu gak tinggi, tapi kita bikin karna ini adalah tokoh atau sosok pahlawan yang kita mau tonjolkan karna disini kita bikin dia tinggi. Perbandingan, biasanya anime itu perbandingan kaki dan badannya itu adalah panjang, jadi panjangnya ini 2/3 dibanding dengan badannya, tokoh-tokoh anime. Nah lain dengan nanti karakter karakter ajisaka itu beda, kita membuat perbandingannya lebih panjang badannya karena style nya adalah style eropa atau style amerika, kalau ini kita menggunakan style anime.
Peneliti	Jadi setiap film kita harus menentukan style yang mau digunakan gitu pak ?
Aryanto Yuniawan	Iya, jadi kayak, kayak di film itu kan sebenarnya super industry, dimana industry itu mempunyai ee ragam atau mempunyai pola tertentu, misalnya kita ngomongin mobil hadspek misalnya, mau yaris mau jazz mau swif itu kan modelnya bentuknya kaya gitu, sama dengan seperti ini. Jadi saat ini, kenapa anime ? karena, sebenarnya kita bisa saja menciptakan ee apa namanya ee style yang sama sekali berbeda gitu ya, atau style kita sendiri, Cuma karna ini kita awalnya ingin masuk ke dalam industry animasi dimana industry animasi untuk 2D yang terkenal saat ini adalah di Indonesia terutama style anime, makanya kita masuk kedalam bentuk itu, yang kedua sebenarnya style Disney juga cukup populer Cuma permasalahannya di sini ketika kita menggunakan

	<p>style Disney konsekuensinya adalah tingkat level outdetail atau tingkat kesulitannya sangat tinggi, dimana resourch kita tidak mampu untuk melakukan itu, mampu tetapi bakal lama sekali. Nah denganadanya style anime kita bisa menghemat apa namanya biaya, bisa menghemat waktu karna anime ini merupakan style yang sederhana, seperti itu, untuk penjelasannya kenapa kita menggunakan style anime.</p>
Peneliti	<p>Pasti ada pro dan kontranya pak, pro kontra dari segi cerita itu bagaimana menurut bapak ?</p>
Aryanto Yuniawan	<p>Oh wajar, pro dan kontra itu wajar karna kan ee gini orang pasti masih terstiltip dengan film film perjuangan, dimana film film yang terutama yang ada di Indonesia ya, terutama film film yang ada di Indonesia itu selalu mengangkat cerita-cerita yang arahnya mirip ke documenter, ke documenter itu, contoh misalnya kayak kita ngmongin film soekarno pasti cerita tentang tokohnya itu, film tentang, bahkan film tentang janur kuning cerita tentang pak presiden soeharto, cerita tentang cokro aminoto ceritanya pasti tentang cokro aminoto sendiri, ketika kita menghadirkan film yang kemudian sama sekali berbeda dengan biasanya, banyak sekali muncul reaksi reaksi, bahkan termasuk ee reaksi reaksi dimana kita memunculkan visual visual yang agak berbeda dengan kondisi kota tersebut saat ini, misalnya contoh disurabaya, kondisinya kita bikin situasi kota yang ee bagus yang apa namanya indah gitu, berbeda dengan situasi sby sekarang, sby skrang kan panas, banyak industry gitu kan, nah tujuannya adalah kita ingin memberikan salah satunya ee wawasan atau dalam tanda kutip semacam propaganda, bahwa Indonesia di jaman dulu itu indah. Yang kedua kita ingin membuat perbandingan antara keadaan setelah perang dan keadaan sebelum perang sehingga terjadi amplitud yang begitu besar, karena tujuan utamanya adalah memberikan penyadaran kepada penonton atau audient yang nonton film ini bahwa, ini lho akibat kamu melakukan peperangan kota yang tadinya indah sekali seperti ini menjadi rusak berat seperti ini. Film ini di kategorikan film yang sedikit agak ada pertentangan atau ee kebalikan, jadi kita membuat film perang tetapi sebenarnya ingin menyadarkan sebuah perdamaian,</p>

	<p>bukan membuat film perang untuk membangun semangat patriotisme, semangat apa namanya gagah, sehingga kita menjadi superior, beda lho film film yang dibikin, contoh yang dibikin nazi itu kan membangun bahwa tentaranya itu sangat kuat sehingga orang-orang di dalamnya mempunyai keinginan untuk ya menjadi orang yang superior, disini tidak, justru kebalikannya, jadi kita membuat bahwa bangsa Indonesia itu tetap punya keberanian untuk menghadapi ee lawan, tetapi dia mempunyai jiwa damai. Jadi yang ingin kita sampaikan di dalam film itu sebenarnya itu. Jadi wajar saja antara kontroversi yang suka dan tidak suka, tapi ketika kemudian mereka menonton kembali, jadi kalau nonton sekali mungkin masih ini apa masih syok gitu, wooo ceritanya kaya gini ya gitu, jadi kalau mereka menonton berulang-ulang, berulang-ulang saya yakin mereka akan mengerti apa sebenarnya tujuan dari atau kalau orang mengatakan ada pesan moral dari film ini apa. Nah buktinya adalah memang bangsa Indonesia ini harus banyak belajar, karna terbukti film film ini kan meraih beberapa penghargaan diluar, artinya masyarakat-masyarakat diluar Indonesia, itu mereka mengerti atau memahami cerita cerita yang terkandung di dalam film itu. Gak usah jauh-jauh, Malaysia saja itu begitu nonton film ini banyak sekali reaksi reaksi yang mereka keluarkan atau emosional-emosional yang dikeluarkan karna mereka memahami alur cerita film itu, berbeda ketika saya tontonkan misalnya di daerah Indonesia yang agak pedesaan gitu ya, mereka bingung karna ee kurang memahami bahasa atau kurang memahami alur cerita di dalam film ini. Jadi terus terang saya agak, agak salah target ketika film ini diarahkan ke Indonesia, jadi belum saatnya gitu lho, tapi ketika ini diarahkan kepada orang-orang yang well educated atau orang-orang yang berpendidikan ya setingkat inilah mahasiswa atau perguruan tinggi keatas, mereka bisa memahami cerita cerita itu, artinya film ini tidak untuk semua orang, film ini ee bisa dimengerti ketika mereka cukup memiliki wawasan tentang kebangsaan memiliki wawasan tentang internasional.</p>
Peneliti	<p>Untuk pemberian sifat ke tokohnya sendiri itu bagaimana pak ?</p>

Aryanto Yuniawan	<p>Itu kita buat, jadi memang kita buat musa namanya karakter baible, karakter baible itu adalah ee sifat atau penokohan drai karakter-karakter tertentu. Jadi misalnya ini ya, ee nah ini kan, ini kan karakter bible namanya, jadi umurnya sekian sekian sekian sekian gitu ya, nah ini kita buat dari awal, jadi karakter inilah yang mendasari perbuatan perbuatannya dia, kenapa kok dia apa namanya ee bisa sebaik itu sama orang dan sebagainya, sebenarnya berawal dari yang namanya upstile nah, upstile, jadi dalam story board ada langkah langkah ilmiah untuk kita itu menciptakan karakter, jadi tidak sembarangan kita asal membuat karakter gitu, jadi musa itu termasuk hero, ini, atau tokoh utama, atau pahlawannya, artinya seorang hero itu harus memiliki, awalnya dia tidak tau apa apa kemudian menjadi orang yang pengen tau apa apa, dia awalnya lemah, tapi kemudian dia menjadi orang yang paling kuat, itu perjalanan jadi seorang hero. Orang yang tadinya tidak baik menjadi orang yang paling baik, itu kalau hero, makanya sifatnya kita buat yang lebih agak flat atau ultra gitu, nah sedangkan mislanya contohlah yumna, yumna itu adalah allies, itu membantu hero menuju perubahan, artinya sifat-sifat yumna ini kita buat untuk menutup kekurangan dari sifat sifatnya hero, musa. Misalnya musa itu orangnya agak pemalu misalnya atau, atau ragu ragu misalnya, buatlah si yumna ini menjadi ortang yang lebih ceria, trus kemudian selalu mantap di dalam melakukan tindakan, artinya ini kan menjadi pasasngan yang baik. Ringkasan itu belum tentu dengan sifat yang sama, kalau sifatnya podo, podo podo kereng, ya bubar to hahaha. Jadi ini, ini sebenarnya diambil dari ee refleksi-refleksi kehidupan, kalau mentors, pendidik terus ada herald itu penyebab petualangan, itu kayak gini heraldnya di film itu tuh si yoshimura sama ibunya, terus threshold guardians itu, itu musuh musuh yang kecil-kecil kayak kontertainya itu, kipas hitam, nah shape shifter itu representasi dari ee karakter-karakter manusia yang berubah rubah, danu, nah bisa di tebak ya, nah kayak gitu. Jadi shape shifter itu bisa berubah secara fisik, apa secara pemikiran atau sikap tapi dia juga bisa berubah ubah secara fisik, misalnya kalau kita melihat film film ee model-model kayak seperti itu, itu ada yang dia misalnya menyamar jadi, misalnya x-men, missalnya</p>
------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

	<p>kayak di mistik, ngerti gak mistik yang itu lho orangnya, x-men mistik ya, nah ini lho orangnya, ini kan dia bisa berubah ubah menjadi siapa, berubah menjadi siapa kalau pernah nonton film ini. Nah ini adalah perubahan fisik, jadi shape shifter itu bisa juga sebagai orang yang perubahan fisik gitu, itulah representasi manusia yang kadang berubah ubah. Kemudian trickster, trickster itu tokoh tokoh yang lucu, jadi yang menghibur kalau danu ini ya ... allies itu yang membantu, banyak yang allies kayak siapa namanya yumna. Danu itu juga bisa menjadi allies, jadi satu karakter bisa masuk di dalam cangkupan ini.</p>
Peneliti	<p>Untuk alternative karakternya pak, kira-kira bagaimana dan ada berapa ?</p>
Aryanto Yuniawan	<p>Itu ada, itu banyak, biasanya, biasanya ya, biasanya dida itu ngasih kita, ngasih saya itu sekitar 4 pilihan, jadi bentuk a bentuk b bentuk c bentuk d gitu to, terus saya bilang, da kombinasikan antara a dan b misalnya kayak gitu lho, terus dia bikin lagi, nanti dia membuat lagi 2 misalnya, yang seperti ini dan yang seperti ini, oke yang seperti a tapi tambahkan dikit yang di b itu ini, seperti itu, nah kemudian dia bikin sampai yang fix yang itu. Jadi prosesnya modelnya seperti itu. Jadi tidak hanya sekedar, karena begini karakter itu harus terlihat ee, jadi jadi begini ya, ini contohnya nih, ini karakter apa ? (minymouse) Kenapa tau itu mini mouse ? Karena memiliki cirri, nah itu kan padahal tidak ada bentuknya kan, misalnya pernah nonton ini gak (frozen) padahal hanya bayangannya saja, nah ini tugas karakter desain, jadi dia walaupun tidak Nampak secara fisik, dia harus secara shadow pun sudah langsung terlihat gitu, ya ? secara shadow pun dia sudah harus langsung terlihat, karena, salah satunya karakter itu juga ada sifat, sifat karakter jadi misalnya orang jawa itu biasanya di tokohkan dengan yang panjang, lancip, tinggi, orang orang baik itu sabar seperti mentor itu biasanya bullet bullet perutnya, ini kan ini kan ini karakter karakter yang menonjol, jadi basic graphic character shape namanya.</p>
Peneliti	<p>Untuk film Battle of Surabaya sendiri menggunakan teori tentang <i>character shape</i> tidak pak ?</p>

Aryanto Yuniawan	Iya, ini kan misalnya contoh misalnya ini kayak kayak cak sholeh itu kan yang ditonjolkan perutnya, kalau ini kan tinggi kan gitu kan jadi kelihatan jahat, ini yang biasa, yang model model kotak kotak ini kan menunjukkan kekuatan, jadi gitu. Jadi ada teknik teknik di dalam kita untuk merancang sebuah karakter, harus terlihat sangat detail, atau sangat terlihat bentuknya walaupun di dalam siluet dan kita bisa mengenalinya.
Peneliti	Untuk pewarnaan tokohnya itu juga dari brief bapak ?
Aryanto Yuniawan	Oh iya, semuanya, jadi yang menentukan ini warnanya harus ini itu saya membuat brief, terus istilahnya si karakter desain ini mengajukan, saya membuat brief secara umum, terus si karakter desain membuat alternative alternative warna, jadi contoh kayak yumna itu tadinya juga ada yang dia warnanya itu merah gelap gitu. Terus kemudian ada perubahan menjadi agak wines gitu, nah itu kan berdasarkan pilihan pilihan alternative kemudian final, akhirnya saya milih yang ini gitu. Jadi tidak sekali bikin terus itu jadi karakternya ini, gitu enggak.

Transkrip Wawancara

Nama : Dida Karisma
 Jabatan : Supervisor Key
 Hari/Tanggal : Selasa, 5 Juni 2018
 Tempat : Ruang meeting Humas di 221

Peneliti	Bagaimana awal mula perancangantokoh karakter Battle of Surabaya mas ?
Dida Karisma	Kalau untuk di animasi khususnya ya kan pas di BOS itu kebetulan kita lagi set up di studio juga jadi awalnya ,itu film pertama film pitcher film pertama dari MSV, terus kita set up studio juga baru, terus set up film juga baru, jadinya untuk perancangan standar karakter itu kita emang ee berlajan sesuai dg deadline sebelumnya, sebelumnya itu
Peneliti	Untuk desain karakternya sendiri seperti apa mas ?

Dida Karisma	<p>Untuk perancangannya itu seperti ee perancangan desain karakter di animasi biasanya, kita briefnya ngasih konsep art dulu, konsep art dulu. Dari berdasarkan script yang udah di bikin sutradara, pak ary nya kan udah bikin script kan, terus ee di flore kan ke tim terus dari cerita tersebut kita kan mulai mengimajinasikan desainnya itu seperti apa, nah dari gambaran imajinasi itu kita mendiskripsikan si karakter, misalnya si Musa itu ya, Musa itu diceritanya seperti ini seperti ini, ada adegan si Musa lagi, ee misalnya mengirimkan surat atau menyemir sepatu, dari situ kita kan sudah bisa membayangkan oh berarti dia ini dari keluarga yang ee istilahnya agak kurang mampu kayak gitu ya karna dia bekerja sambil sebagai penyemir sepatu, dari situ kita sudah membayangkan, Oh, mungkin kita desain karakternya seperti ini, anak kecil laki-laki terus mungkin kulitnya agak gelap, sawo matang gitu ya, karna memang anak kecil Indonesia jaman dulu kan aktifitasnya seperti itu terus sering kerja diluar juga pasti kelihatan ee kulitnya agak gelap gitu.</p> <p>Terus dari desain seragamnya, ah bukan seragam sih, desain bajunya gitu ya, desain bajunya itu ee untuk musa itu kan ada 2 lapis ya kalau di desain karakternya itu, ada baju dalam terus dia pakai ee baju luar kayak jaket gitu tapi lengan pendek gitu ya warna nya hijau, itu awalnya desiannya bukan seperti itu, desainnya kita nyoba-nyoba kaya gitu lah, jadi ada beberapa artist termasuk saya dan ada artist yang lain juga, itu mencoba ngonsep karakter Musa ini, ngonsep karakter Musa ini dengan berbagai pilihan, misalnya ee tapi dengan satu gambaran bahwa dia itu anak laki-laki umur sekitar 10 tahun, 10 tahun anak laki-laki kulitnya sawo matang, nah untuk desain bajunya kita nyoba-nyoba, kira-kita kita pasangin kaos aja atau gimana ? terus pakai kaos biasa begitu kan, terus kita kasih warna putih, terus celananya kita kasih celana pendek warnanya coklat, untuk desain awal trailer BOS yang bertema itu seperti itu, desain karakternya seperti itu. Terus masuk ke produksi kusus untuk trailer aja, jadi sebelumnya film BOS itu nggak langsung tiba-tiba jadi film gedhe, jadi film asli, awalnya itu berupa trailer, terus kita ikutkan ee inaikta dulu, terus ternyata ee bisa juara 1, baru itu baru ada ide untuk bikin feature film BOS. Nah</p>
--------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

	<p>itu desainnya itu juga dirombak lagi, kayak gitu. Untuk desain Musa yang dulu dan sekarang dari yang trailer dan Movie itu juga ada perbedaan jadi kita sesuaikan juga, untuk desain di movienya itu kita gak Cuma liat setting jaman pas kala itu, jadi kalau jaman kala itu kan paling bocah umur 10 tahun Cuma pakai singlet mungkin malahan, atau kaos biasa terus celana pendek gitu aja, mungkin gak pakai sepatu gak pakai sandal juga. Tapi kita ee karna walaupun setting nya itu jaman dulu jaman perang tahun 45, tapi kita tetep ngasih ee kesan modern di karakter itu, jadi kan ceritanya itu kan fiksi, tapi setting nya ada di jaman dulu, tapi kita tetep masukin unsure-unsur ee yang modern kayak misalnya baju bajunya itu tetep dibikin keren kayak misalnya musa dan yumna itu, walaupun sebenarnya kalau kita pikir-pikir lagi jaman segitu desain baju kayak gitu gak cocok gitu kan, tapi kembali lagi untuk kepentingan ee pembuatan film ee untuk apa namanya pemberian kesan ee apa ya menarik untuk penonton, karna penonton penonton jaman sekarang kan kalau misalnya desainnya biasa-biasa aja kan bosen gitu ya, gak tertarik gitu ya, nah itu untuk menarik perhatian penonton juga, makanya kita ee kasih unsure-unsur modern kedalam ee</p>
Peneliti	Itu juga berlaku untuk karakter yang lain juga mas ?
Dida Karisma	<p>Untuk karakter-karakter yang utamanya, yang fiksi, tapi untuk karakter-karakter yang udah ada kayak pak karno, bung hatta, terus siapa namanya ee yang pidato di radio, itu kan kalo untuk tokoh-tokoh pahlawan kita masih pakai desain yang sesuai jamannya yang dipakai beneran pas waktu itu, tapi untuk karakter musa dan yumna kita sesuaikan dengan ee apa, baju-baju yang lebih modern gitu.</p>
Peneliti	Untuk baju dan property semua mengacu ke brief ?
Dida Karisma	<p>Dulu juga ketika kita mendesain karakter utamanya ya kususny, untuk desain musa yumna dan ini gak langsung sekali kita konsep langsung direktor nya setuju, pak ary nya setuju gitu enggak, jadi kita melewati beberapa proses, kita ngajuin konsep awal, terus beliau ngasih masukan oh ini ee harus ditambihin misalnya kayak dikasih kantong, atau mungkin ee bajunya</p>

	warnanya harus dibikin agak lebih gelap kayak gitu, jadi untuk ee apa namanya, acc itu juga bertahap, jadi apa yang diinginkan oleh director dari pak ary itu, ee bisa tersampaikan lewat kita juga, lewat konsepnya itu udah bener seperti yang diinginkan pak ary.
Peneliti	Untuk alternatifnya kira-kira ada berapa mas ?
Dida Karisma	Bisa sampai 5 alternatif, itupun ketika kita ee ajukan ke director mungkin bisa di mix antara ee variasi yang, misalnya ada 5 karakter dengan variasi yang berbeda gitu, biasanya direkter akan oh ini, misalnya bajunya pakai yang ini tapi warnanya pakai yang nomer sekian gitu, terus mungkin ee celananya ee pakai yang ini tapi warnanya yang ini kayak gitu, biasanya seperti itu. Nanti setelah ee direvisi kita ajukan lagi apakah itu cocok atau enggak nanti juga tergantung direktornya, kalau misalnya direktornya masih menghendaki untuk sedikit ada cacat kayak gitu misalnya ditambahin ee pernik pernik atau ee property property seperti lain ee dilakukan seperti itu.
Peneliti	Untuk inspirasinya dalam pembuatan karakternya sendiri bagaimana ?
Dida Karisma	Kalau inspirasi itu ee sebenarnya kita lebih ngikut ke direktornya ya, biasanya yang dapat inspirasi direktornya, kalau beliau itu lebih ke film filmnya gibli sebenarnya, iya film film nya gibli kayak itu nonton film grief of fireflash, nah itu beliau lihat tokoh-tokohnya hampir kayak gitu walaupun ee si tokoh utamanya itu kan kalo yang di grift of fireflas itu kan agak ee dewasa ya, terus ada anak kecil yang digendong, ya mungkin ee musa itu umurnya ee diantara kedua tokoh itu, tapi penggambarannya setting ee apa namanya ,aura-aura dri karakternya itu hampir kayak di film itu gitu, suasana yang mau di bangun di film BOS itu hampir sama suasananya dig rift of fireflash.
Peneliti	Untuk kesulitannya dalam pembuatan karakter apa aja mas ?
Dida Karisma	Pertama ee kita harus periksa dulu apa yang diinginkan directure, terus kita tetap memperhitungkan apakah di jaman itu teknologi yang dipakai untuk karakternya

	<p>apakah masih cocok, misalnya kayak kotak ee semirnya musa, kotak semirnya musa itu walaupun kita menyisipkan unsure modern, tapi kita tidak boleh tiba-tiba kok ee tasnya terlalu modern banget misalnya. Misalnya di jaman itu ee kayak, apa ya, kita tetap pakai bahan kayu kalau untuk tasnya musa itu, jadi kita tetap pakai ee kira-kira bahan-bahan yang di jaman itu masih sering di pakai atau mudah ditemukan ee kayak gitu. Awalnya desainnya dari kayu, terus ada penyesuaian ee di movienya itu terus kita pakai bahan-bahan yang mungkin seperti kulit kulit gitu kan, seperti bahan kulit itu kan kalau jaman dulu lebih mudah ditemukan.</p>
Peneliti	Untuk character sheet nya sendiri meliputi apa aja mas ?
Dida Karisma	<p>Iya, biasanya untuk CS kita yang ada disitu, biasanya pontable karakternya, jadi misalnya karakter tampak depan, tampak belakang, tampak samping, terus tampak ee $\frac{3}{4}$ kayak gitu, terus selain itu kita juga perlu nambahin ekspresi ekspresi kayak mislanya kalau dia pas marah itu ee kerutan wajahnya itu sampai seberapa gitu kita harus tau, jadi nanti pas ketika masuk produksi tidak akan ee mengalami out of model atau ee ekspresi yang terlalu berlebihan sampai membuat apa, wajahnya jadi terlihat bukan kayak karakter itu gitu.</p>
Peneliti	Untuk pemberian warnanya sendiri bagaimana mas ?tetap mengacu ke director ?
Dida Karisma	<p>Awalnya untuk warna kita tetep ngasih pilihan, pas konsep karakter itu masih tetep ngasih variasi warna yang kira-kira ee sesuai dengan keinginan director, kan pasti pas awal pra produksi itu ee director akan mengemukakan idenya, ini lho nanti kira kira ee karakternya seperti ini, setting waktunya seperti ini, jadi nanti kita menyesuaikan, untuk karaktermnya jangan terlalu mencolok, misalnya kalau dulu kan jaman perang, kalau jaman perang kan kita pasti pakai warna warna yang nggak cerah banget, kayak misalnya kaya film film cars,atau mungkin film film ee toys story itu kan warnanya cerah-cerah ya kan, karna kita settingnya di jaman perang terus ee suasana juga agak kelam maka karakternya juga jangan dibikin yang terlalu pop art warnanya, jangan terlalu mencolok banget, tetep kita pakai warna-warna yang sarutasinya ee rendah,</p>

	<p>kayak bajunya musa itu kan dia ijo tapi tetep agak tua kayak gitu, terus walaupun ada ijo mudanya, ijo mudanya juga sarutusnya nggak akan terlalu cerah, kayak gitu. Terus kita ada juga yang namanya art director, kita juga mendapatkan arahan dari art director, jadi art direktore ini yang lebih menguasai segi artistic. Jadi ada director dan art director, nah art director ini mendukung si director untuk mengarahkan sisi artistic yang baik untuk karakter disain untuk environment untuk warna film itu, seperti itu.</p>
--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------



DOKUMENTASI



Beberapa penghargaan yang pernah diperoleh
MSV Studio dari film *Battle of Surabaya*
(Sumber: Rika Okta Maulida, 2018)



Aryanto Yuniawan selaku *director*
film animasi *Battle of Surabaya*
(Sumber: Rika Okta Maulida, 2018)



Foto bersama Aryanto Yuniawan
setelah kegiatan wawancara
(Sumber: Rika Okta Maulida, 2018)



Dida Karisma selaku *creator*
film animasi *Battle of Surabaya*
(Sumber: Rika Okta Maulida, 2018)



Foto bersama Dida Kharisma
setelah kegiatan wawancara
(Sumber: Rika Okta Maulida, 2018)

